週刊 サクラ大戦2 新キャラスクープ！ セガ新発表タイトル 他、新着タイトル満載！

平成2年6月16日第三種郵便物認可 1998年4月17日発行（毎週金曜日発行）第14巻11号通巻212号

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

発売接近、総力特集！ 新キャラスクープ！
サクラ大戦2
～君、死にたもうことなかれ～

ミュージカル「サクラ大戦」～花咲く乙女～
野村佑香×広井王子
サクラ対談

わくわくぷよぷよダンジョン
発売直前企画！
●綴じ込み付録●
わくわくぷよぷよランド
冒険ツアーガイドブック

1998/vol.11
4/10・17
特別定価 380円

最新タイトル！最速特報！
バッケンローダー
ポケットファイター
日本代表チームの監督になろう！
～世界初、サッカーRPG～
ソルディバイド

特報！
スーパーロボット大戦F～完結編～
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
少女革命ウテナ
いつか革命される物語
ガングリフォンII

発売間近！COMING SOON SOFT
ドラゴンフォースII
～神去りにし大地に～
信長の野望 将星録
ウイニングポスト3

特集
完全"秋葉原"読本
パソコン街からゲーム、アニメ、キャラグッズのディープゾーンに……

セガサターンソフト COMPLETE GUIDE!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97/慟哭 そして…
EVE The Lost One/ダンジョン・マスター ネクサス

SEGA SATURN

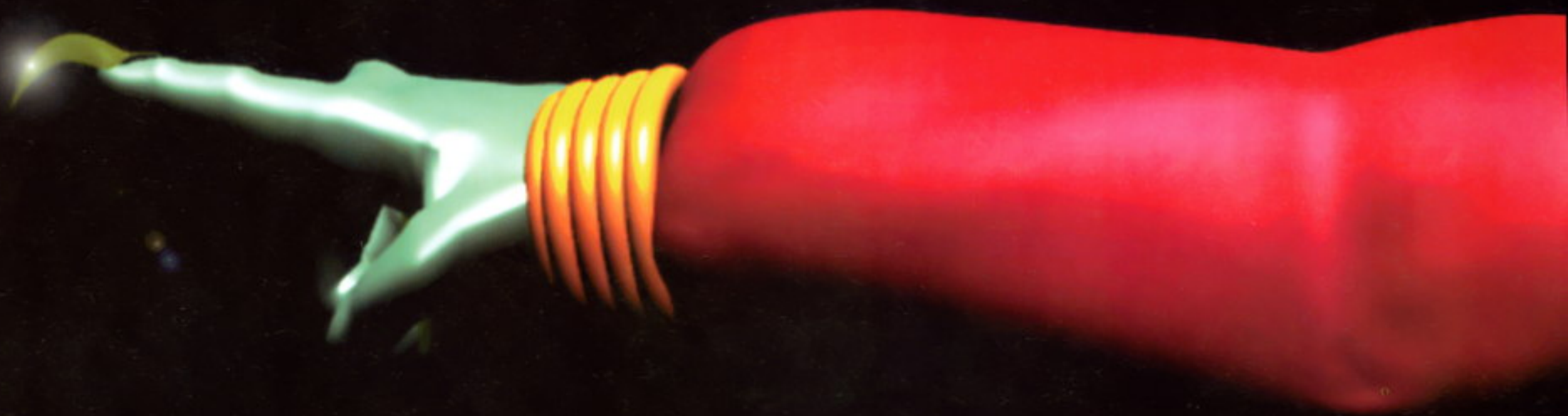
SOFT BANK

また、遊んであげる。

SEGASATURN

ようこそ、悪夢

世界を震撼させたリアルタイムRPGが今よみがえる!

全世界を興奮させたあの名作「ダンジョン・マスター」が完全3Dリアルタイム RPGとなって生まれ変わった。
フルポリゴンで描かれる迫力のモンスター、不気味なダンジョン、そして緻密なトラップが最高の臨場感で迫る!

Dungeon Master NEXUS

ダンジョン・マスター ネクサス

恩師グレイロードが何者かにさらわれ、アナイアス山に幽閉されてしまった・・・。
あなたは主人公セロンに成り代わりグレイロードを救出するために、
4人の勇者を選びパーティーを組んでダンジョンに向かいます。
ダンジョンでは数々のトラップや凶悪なモンスターがパーティーの行く手を阻み、
さらにその先には新たなる強敵ボルケスが待ち受けている!

SEGASATURN

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器には、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライズの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

セガサターン版 **好評発売中!!** ¥6,800(税抜)

株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

ビクターソフト本部 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133
各ソフトの詳細はインターネットで http://www.jvc-victor.co.jp/studio/vis/

Victor

と絶望の迷宮へ

Contents

セガサターンマガジン
1998年4月10日・17日号 Vol.11

表紙イラスト:「わくわくぷよぷよダンジョン」
カバーデザイン:竹内雄二(竹内事務所)

GAME INDEX

超速報!! TOKYO GAME SHOW '98 SPRING

東京ゲームショウ '98春 史上最大規模で開催!!

EVENT

3月20〜22日、「ゲームは無限のエネルギー」というテーマを掲げ、「東京ゲームショウ'98春」が開催。今回は幕張メッセ・8ホール（約54,000m²）を使い、総出展タイトル数は約470と史上最大規模で行われた。入場者も前売りで45,000枚、約15万人を3日間で動員。テーマどおり、業界の飛躍を予感させるものだった。

20日朝に行われたオープニングセレモニー。ゲームの展示以外にも「デジタルコンテンツの流通と著作権制度の動向」や「技術戦略説明会」といった専門的なシンポジウムも行われた。

もはや知名度抜群の"せがた三四郎"。上映されるCFに足を止める人も多く、最終日の藤岡弘のステージには幅広い年齢層の観客がつめかけた。

やはり「サクラ大戦」はサターンの目玉だ。「2」の体験コーナーや、30,000人限定のプロモーションビデオが配布された。

会場で新タイトル発表!

セガの新作、FIFAワールドカップ'98公式ライセンスの「ワールドカップ'98フランス〜Road to Win」も出展。

P38で紹介している「バッケンローダー」を始め、「DEEP HEAR」など数々の新作タイトルが発表された。

ハドソンブランドで登場した「Shadows Of The TUSK」。異色シミュレーションバトルとして注目も大。

コンパイルはがんばっていた

ゲームショウ2日前の3月18日、広島地方裁判所に「和議申し立て」を行ったコンパイル。「倒産」という報道も流れたが、「和議申し立て」とはあくまでも会社再建の法的手続きのこと。つまり、「わくぷよ」(詳細はP93〜)の発売を含め、今後も会社としての営業活動は行っていくことになる。このような状況のなか、規模を大幅に縮小し、控えめではあったが、ゲームショウにもブースを出展。ブースにはコンパイルを心から愛するファンが「コンパイル、がんばれ!」の合い言葉とともに集結。セガのライセンシィとしても老舗にあたるコンパイル、今後の再建に期待したい。

ブースの壁には「コンパイルはがんばります」の文字が……。駆けつけたファンからの寄せ書きにも温かいメッセージがあふれる。写真は1日目の朝だが、最終日の壁はメッセージで埋め尽くされた。

今までのような目立つ装飾はないが、体験コーナーなどは予定どおり設置された。

「わくぷよ」グッズも登場したぷよまん本舗だが、もちろん今後も営業します!

↓NECインターチャネルのブースでは「フレンズ」で声を担当する桑島法子と浅田葉子を迎えて行われた声優トークショーを開催。3月22日は、大阪の特設会場にいる多部田プロデューサーとで"実況生ライブ"も行われ、会場の声援を受けていた。

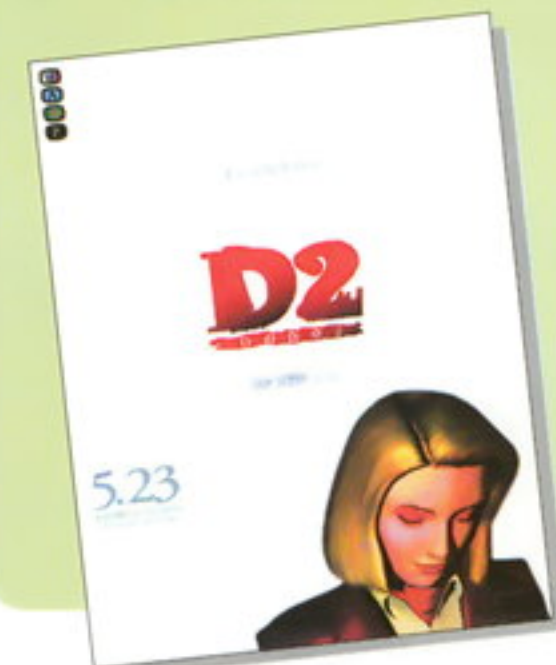
↑ギレンのコスプレをして撮影ができたバンダイブース。

銭湯"メサイゆ"で異彩を放つメサイヤブース。

↑ESPブースは「バロック」を熱心にプレイする人たちでにぎわった。

↑イマジニアブースでは「メルティランサー」や「EVE」のトレーディングカードを販売。大盛況だった。

いよいよ「D2」制作開始

会場で配布された「D2」のチラシに、ワープ最新作「Dの食卓2」の制作発表会の告知が！　なんとこの発表会は一般のゲームファンも入場無料で参加できる。先着5,000名で、5月23日、15:30（開場は15:00）より東京国際フォーラム ホールAにて。どのハードで動くのか、自分で確かめよう。お問い合わせはインフォメーションダイヤル0180-993300。

初公開タイトル

日本フレックスのブースにはサターン版「電車でGO！」（5月下旬発売予定／5,800円）がプレイアブルで出展。初級の山陰線しか"運転"はできなかったが、すでに操作感はまったく遜色がなく、グラフィックについても「発売までにテクスチャーなどの調整を行い、業務用なみに仕上げる」（開発担当）とのこと。開発中バージョンを使って行われたゲーム大会も盛り上がった。

カプコンではサターン版「カプコン ジェネレーション」シリーズが登場。同社の歴代の名作をセレクトした本シリーズ。'98年より販売を開始し、全5集を出していく予定。まずはシューティング「1942」シリーズの「第1集 撃墜王の時代」（価格未定）と伝説のアクション「魔界村」シリーズの「第2集 魔界と騎士」（価格未定）を発表。

データイーストのブースでは参考出品として、同社の人気アーケードゲーム作品を完全移植した「データイースト伝説」を展示。収録タイトルは「チェルノブ」「トリオTHEパンチ」「ハンバーガー」、そして「マジカルドロップPLUS 1」だ。当時の仕様そのままにサターンで楽しめる日が来るかも。

ビクター／ビクターソフトでは、「村越正海の爆釣日本列島」（6月発売／5,800円）が初公開。全国各地の釣り名所を、トップアングラー村越正海氏とともに旅できる。

バンダイがこの夏発売を予定する「ミレニアム ファイア」（6,800円）。2025年の宇宙ステーションを舞台したスリル感あふれるガンシューティング。

セガグループスポンサーの新番組アニメ「アキハバラ電脳組」4月にスタート

NEWS

『月刊なかよし』に好評連載中の「アキハバラ電脳組」がテレビアニメとなって、4月4日からTBS系でスタート。セガとセガ トイズがこのスポンサーとなり、「新世紀エヴァンゲリオン」や「美少女革命ウテナ」同様、キャラクターのフィギュアなどを製品化していく。

この第1話特別試写会に20組40名をご招待。先取りするなら今！

「アキハバラ電脳組」試写会

■日時：4月2日（木）：1部（14:30～）/2部（16:30～）
■場所：東京・赤坂TBSホール（千代田線赤坂駅下車）
■応募方法：官製はがきに住所、名前、年齢、性別、電話番号、1部・2部の希望を明記し、〒104-0061 中央区西銀座郵便局留め『アキハバラ電脳組』試写会チケットプレゼント「セガサターンマガジン」係まで。3月31日必着。問い合わせはフリーダイヤル0120-012-235まで。

近未来都市「アキハバラ」を舞台に女子中学生花小金井ひばり達と携帯型ペットロボット"パタPi"が巻き起こす恋と友情と冒険の物語。ことぶきつかさ氏らアニメ界で名を馳せる強力なスタッフが参加。一方、声優には島涼香（写真中央）ら、フレッシュなメンバーが起用された。TBSとHBCでは4月4日から毎週土曜日の夕方5時から放映。MBC、CBC、RKBなどでも放送予定。

セガグループに「セガ トイズ」が誕生！

『アキハバラ電脳組』のメディア展開で中心的な役割を果たす"セガ トイズ"とは……？　もともとセガが玩具製品の製造・販売を開始したのは'85年。最近では"キッズ コンピュータ ピコ"などハイテク技術を取り入れた知育玩具や、「バーチャロン」や「サクラ大戦」といった人気ゲームのキャラクター商品をラインアップしてきた。今回、このセガ玩具関連部門とセガ・ヨネザワを統合し、4月1日にセガ トイズが設立されることになったのだ。より強化されたセガの"TOY"事業に注目しよう。

3月18日から22日まで東京ビッグサイトで開催された"おもちゃショー"にブースを出展。

発売までもう待てない！ますます広がる"サクラ"の世界

NEWS

4月4日に通常版、初回限定版が同時発売される「サクラ大戦2」。パッケージも明らかになるなど、発売直前の盛り上がりは最高潮だ。次週の本誌でも、50ページ以上のサクラ大特集を掲載予定なので、こちらのほうも乞うご期待！

おもちゃショーでの「1/1サクラ」などサクラグッズだ。

藤島康介氏、描き下ろしの絵を使用したパッケージ。上が初回限定版。

電車でCDを聴いて……

ソフト発売と同日、京浜急行の「ルトランカード」（20,000枚限定、各1,000円）と都営地下鉄線「Tカード」（30,000枚限定、各1,000円）で「サクラ大戦2」限定バージョンが登場。さらに、4月17日にはCDシングル「檄！帝国華撃団（改）」（1,050円）が、4月29日にはCDアルバム「サクラ大戦2 歌謡全集」（3,015円）が発売。まだまだ広がる、サクラの楽しみ方は無限です！

左がTカード、右がルトランカード。

4月17日発売の「檄！帝国華撃団（改）」（マーベラス エンターテイメント）。

日独友好にも貢献しました！3月も「サターンの日」は健在

EVENT

13回目の「セガサターンフェスタ」が3月15日に、お台場・東京ジョイポリスで行われた。「THE HOUSE OF THE DEAD」を使った今回は、ゲームの主人公・Dr.キュリアンのいとこ（!?）と名乗る「Dr.コバーン」の館と化したステージで、ゲーム大会やクイズ大会を展開。ゲーム大会にはドイツ出身の方も参加。国際親善にも役立つ、サターンの日をアピールした。

ステージのほかにも「ボスを倒せ！」と題し、ゲームアタックも実施。

フランスはあなたを待っている「テニス・アリーナ」でW杯に行こう

NEWS

6月にフランスで開催される「ワールドカップサッカー'98」。この開催を記念し、フランスの企業であるUBIが4月9日に発売する「テニス・アリーナ」を使って、W杯への招待キャンペーンを実施。ソフト同梱ハガキを返送すると、3組6名にW杯観戦ツアーが当たる（4月30日消印有効）。とにかく予約しては？

ツアーは3泊5日で、観戦試合は日本×クロアチア戦（現地時間6月20日）となる。

注目情報！

4月19日（日）に予定されている「セガサターンフェスタ」はすごい。話題作「サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～」を使ってのイベントというだけでなく、スペシャルゲストの登場が決定したのだ。なんと、あのせがた三四郎がステージに登場。歌あり、トークありで、サクラの魅力はさらに増すことだろう。時間・内容など詳しいことは未定なので、決定次第、この「LANDMARK」でお伝えする。4月19日のお台場・東京ジョイポリスは要チェックだ。

EVENT

今年の春はXBANDでサッカー 2週間の成果、あなたは何位？

3月27日から、XBANDを使った新たなイベント「サッカー世界ランキング〜強豪チームを倒してランキングに名を刻め！〜」が始まった。今回は「セガワールドワイドサッカー'98」を使い、2週間の平均評価値を累計し「世界最終ランキング」を決する。参加要綱を見て、チャレンジしよう！

セガサターンモデムと「セガワールドワイドサッカー'98」あがれば、誰でも参加できる。

「サッカー世界ランキング 〜強豪チームを倒してランキングに名を刻め！〜」参加要綱

期間■3月27日 0:00〜4月12日 23:59（2週間）
参加資格■セガサターンモデム、「セガワールドワイドサッカー'98」をお持ちで、開催期間中に自宅で通信対戦を行える方。
主なルール■参加費用（電話料金、メディアカード等）は自己負担、XBAND設定は「指名対戦:受けない」「対戦エリア:自由」「待ち時間:自由」
ランキング抽出方法■勝ち数のほか、ゲーム内容、どのチームを使用するか、どのチームと対戦したか、どんな勝ち方をしたか、自分の実力ポイントなど、ポイントはさまざまな角度から加算されます。そして、2週間分を累計した後、平均値化したものを高評価値順にランキングします。なお、コンティニューの勝敗は今大会の勝敗には関係しません。
問い合わせ先■セガ XBAND事務局 TEL:03-5736-6078
（受付期間:3月16日〜4月20日 月〜金曜日 10:00〜17:00（祝祭日除く））

※3月27日0:00〜4月12日 23:59までに対戦申し込みまたはメールでXBANDに接続した対戦のみ記録は有効となります。
※指名対戦を行った場合、今大会の勝敗には関係しません。
※各チームが持つポイントは、FIFA国際ランキングを基準としています。
※対象期間内にコードネームを変更した場合、以前の記録には加算されません。

PRESENT

あすかがゲーム機のCDレンズを大掃除 「掃除の達人」を5名にプレゼント

アクラスより、ゲーム機専用のCDレンズクリーナー「掃除の達人」（1,980円/税別）が発売。静電気除去機能のついた超極細ブラシを採用し、ボイスガイドを使ったオートマチックの簡単操作だ。これを読者5名に。これで、かわいいキャラ達がCDを守ってくれそうだ。

クリーナーのメインキャラクターは「あすか120%」より。

掃除の達人 そうじのたつじん

GOODS

“5つ星”の女の子をセレクション 新ビデオレーベル「Five Star」誕生！

ポニーキャニオンの新ビデオレーベル「ファイブスター」は幅広い年齢層、ジャンルから将来有望な女の子をセレクション。映像面でバックアップするとともに、CD、映画など次のステップへのサポートを行う。第1期生に選ばれた彼女達に注目だ。

ファイブスターガール第1期生の6人が登場する5本のビデオをチェック！ 4月1日に、優香「Breath」、奈良沙緒理/三津谷葉子「Pure Girl『DUO』」が発売されるほか、横山夏海「18 CARAT」、松田純「Baby-J」、田中有紀美「My Wish」が現在好評発売中だ。

EVENT

イギリス、日本の音楽をミックス 4月8日、西麻布がエヴァに染まる

Loren. MARTIN MASH SHIRO Kool Jive HAZEL FERNANDES DESIRE Kuriya

社会現象になった「新世紀エヴァンゲリオン」。そのエヴァの音楽プロデューサー・さぎすしろうを中心に、ロンドン・東京のアーティストが集合し、ライブを行う。場所は、東京・西麻布イエロー。ライブでもエヴァを満喫できる。

日　時■4月8日（パーティー 20:00〜、ライブ 21:00〜）
入場料■3,000円 with 1ドリンク
出演者■DJ：UCHIKAWA、JAM、ICEほか、LIVE：LOREN、KOOL、JIVE＋DAWN MARIEMOOREほか、NAVIGATOR:松尾“KC”潔

春ある国に生まれ来て
SARAH

ワーナーミュージックジャパン/1,020円

発売中

さくら銀行のCFソングであるこの曲。澄んだ声で優しく春を歌い上げている。'80年代のポップスを思い起こさせる懐かしさと温かさが響く。

JET CD
PUFFY

EPICソニー・レコード/3,059円

4・1発売

最新作「愛のしるし」も含め、一連のシングルもフィーチャーしたフルアルバム。レベルの高い楽曲と彼女らの明るい歌声を堪能できる。

Moment
今井美樹

フォーライフレコード/3,364円

発売中

Miki Imai Moment

彼女の作品の集大成ともいえる2枚組のライブアルバム。ベストアルバム的豪華な内容は、'97年8月からのツアーで収録されたもの。

慟哭そして…The Four season
アレンジサウンドトラック

マーベラスエンターテイメント/2,940円

4・1発売

アレンジ曲の合間に、ヒロイン役を担当している4人の声優が、春夏秋冬の季節をテーマにしたドラマを熱演。慟哭ファンのための入魂の作品！

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.11 LANDMARK（プレゼント商品名またはイベント名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは4月9日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック!

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP 15

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

ソフト売上げ

春休みまっただ中の今週は、やっぱりみんなゲーム三昧かな? この春は買いたいソフトがたくさんあって、サターンユーザーはホクホクなはず。今週も売り上げ動向は上々だぞ。

1位 NEW SOFT EVE The Lost One

イマディオ/'98年3月12日発売/7,800円(4枚組)/ADV

推定週間販売本数 12万2461本

推定累計本数 12万2461本

EVE完結編がサターンオリジナル作品として登場。前作で残された謎が明らかに…!? 売り上げも好調!!

2位 NEW SOFT Pia♡キャロットへようこそ!!

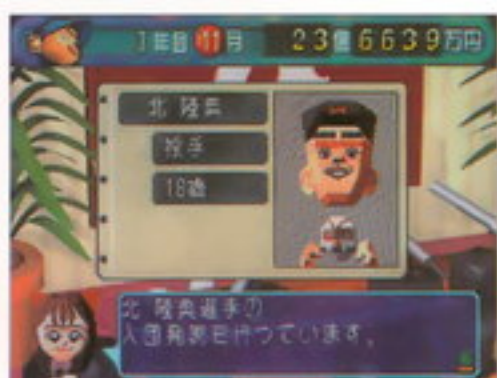
キッド/'98年3月12日発売/6,800円/恋愛SLG(18歳以上推奨・マウス、マルコン対応)

推定週間販売本数 6万4634本

推定累計本数 6万4634本

パソコン版で好評を博した作品が、リニューアルされて発売! シール&トレカ同梱の初回版は手に入った?

3位 前回3位 プロ野球チームもつくろう!

セガ/'98年2月19日発売/5,800円/SLG

推定週間販売本数 1万6825本

推定累計本数 20万0901本

サカつく同様ロングヒットとなり、ついに累計20万本を突破。P90より海外のスカウトデータを掲載。

4位 前回1位 慟哭 そして…

データイースト/'98年2月26日発売/6,800円(ドラマCD付き)/ADV(18歳以上推奨・マウス対応)

推定週間販売本数 1万1624本

推定累計本数 13万9541本

3週目にしては高い売り上げだが、新作にやや押され気味? 今後も要注目だ。

5位 前回2位 セガ・ワールドワイドサッカー'98

セガ/'98年3月5日発売/5,800円/SPT(マルチターミナル6、マルコン、モデム対応)

推定週間販売本数 1万1593本

推定累計本数 3万2566本

XBANDでは離れた人とも対戦可能。メールを使えば自分の国内ランクもわかるぞ。

6位 前回4位 バーニングレンジャー

セガ/'98年2月26日発売/5,800円(音楽CDつき)/ACT(マルコン対応)

推定週間販売本数 5328本

推定累計本数 5万6240本

もう全員救助できた? 今週はP164よりMission3を攻略!! 隠し要素にも注目!!

7位 前回5位 Jリーグ 実況 炎のストライカー

コナミ/'98年2月26日発売/5,800円/SPT(マルチターミナル6対応)

推定週間販売本数 5070本

推定累計本数 2万4708本

ニュース画面はきちんと見ているかな? 中には裏技のヒントが出ている時も。

8位 前回6位 ウィンターヒート

セガ/'98年2月5日発売/5,800円/SPT(マルチターミナル6対応)

推定週間販売本数 4004本

推定累計本数 8万3900本

「資料館」では設定資料などが閲覧可能。また、実際の競技の説明も見られるぞ。

9位 前回13位 センチメンタルグラフティ

NECインターチャネル/'98年1月22日発売/7,500円(初回分のみ2枚組)/恋愛SLG

推定週間販売本数 3856本

推定累計本数 24万2582本

いったんトップ10落ちしたものの、見事に返り咲き。累計25万本目前!!

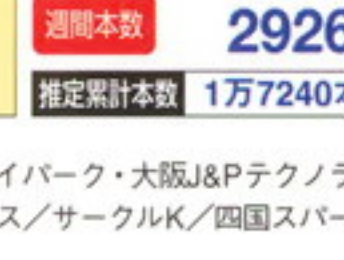
10位 前回7位 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2

セガ/'97年11月20日発売/5,800円/SLG

推定週間販売本数 3829本

推定累計本数 45万8899本

発売からかなり経つが好調な売り上げをキープ。Jリーグ開幕で人気再燃の兆し?

順位	前回	タイトル	データ	週間本数	推定累計本数
11位	14位	サクラ大戦(セガサターンコレクション)	セガ/'98年2月11日発売/2,800円(2枚組)/ADV(マウス対応)	3746本	2万3900本
12位	7位	悠久幻想曲 2nd Album	メディアワークス/'98年2月26日発売/5,800円/SLG	3582本	5万1961本
13位	11位	SDガンダム GCENTURYS	バンダイ/'98年2月11日発売/6,800円/SLG(マルチターミナル6対応)	2971本	5万4890本
14位	8位	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ/'98年2月26日発売/6,800円(2枚組)/ADV(18歳以上推奨)	2939本	3万5913本
15位	15位	バーチャコップ スペシャルパック	セガ/'98年2月19日発売/5,800円(銃同梱)/SHT(銃対応)	2926本	1万7240本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は3月7日～3月13日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

实現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

春先はアーケードの新作が賑わってくるけど、みんなも家で遊びたいゲームが結構あるよね? 最先端のアーケード映像は、やっぱり次回に持ち越しという気も……? 情報に要注意!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン ビデオゲーム	214
2	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	188
3	9	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	126
4	5	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	123
5	3	Dの食卓2	ワープ 機種未定	119
6	7	TO HEART	リーフ Microsoft® Windows®95	117
7	13	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	116
8	4	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK ビデオゲーム他	104
9	6	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ プレイステーション	94
10	8	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	89
11	19	Pia♡キャロットへようこそ!!2	カクテル・ソフト Microsoft® Windows®95	88
12	12	私立ジャスティス学園	カプコン ビデオゲーム	69
13	10	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	60
14	11	グランツーリスモ	SCEI プレイステーション	57
15	14	サガ フロンティア	スクウェア プレイステーション	47
16	16	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ スーパーファミコン	40
17	27	レイディアント シルバーガン	トレジャー ビデオゲーム	39
18	24	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト スーパーファミコン他	38
19	25	モンスターファーム	テクモ プレイステーション	36
20	16	ゼノギアス	スクウェア プレイステーション	35

1 MARVEL VS. CAPCOM

実現度 ?%

業務用が好評稼働中のVSシリーズ最新作。ぜひ移植がかなってほしいところだよね。

27 ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

実現度 3%(?)

サターンで発売された同一タイトルのものは、全くの別物。業務用からの移植はどう?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

'96年の秋以来、インカムトップを独占してきた「VF 3」。いよいよ稼働が開始する「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」がどこまで迫れるか楽しみだよね。面白さも超絶!!

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3tb	セガ	35807
2	2	鉄拳3	ナムコ	9758
3	3	バーチャストライカー2	セガ	9306
4	4	電脳戦機バーチャロン	セガ	7092
5	5	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン	4937
6	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	3958
7	6	エアガイツ	スクウェア/ナムコ	3711
8	8	闘魂烈伝3	ナムコ	3571
9	7	セガラリー2	セガ	2853
10	11	侍魂～サムライスピリッツ～	SNK	2625
11	新	堕落天使	彩京	2588
12	14	ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ	セガ	2489
13	12	ゲットバス	セガ	2403
13	13	スカッドレースPLUS	セガ	2403
15	9	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	2254

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

NEW TITLE

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

セガ/稼働中/対戦アクションゲーム/MODEL3 STEP2基板

超期待作、ついに降臨!!

すでに一部店舗では稼働を開始しているオラタン。今回の特報では、ターボ近接攻撃などの新着情報を紹介しているほか、全11機体の主要な攻撃を画面写真を交えて解説。今すぐにでもAMスポットにダッシュしたくなる気持ちを抑え、プレイ前にP182からの記事を読んで予習すべし!!

6 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

ここにきてランク急上昇。サターン版で練習するのもよし。

11 堕落天使

彩京ひさびさの格闘もの。独特の雰囲気を持ったキャラは必見。

OTHER GAMES!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

USER DATA TOP 30

期待の新作

いよいよカウントダウン状態の「サクラ大戦2」。編集部にやってきたサンプルも、期待を裏切らないデキで、早くも興奮状態なのだ。かなり遊べそうなボリュームの最新作は必見だぞ!!

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／4月4日発売予定／6,800円（3枚組）／ドラマチックアドベンチャー

これでもあたし、「乙女学園」からスイセンされてきたんです！

523 POINTS

開発進行度 100%

新キャラも登場!

ついに発売まで８日！ 予約は済ませたかな？ 早くプレイしたくて待ちきれない人に、今号もバッチリ最新情報をお届け!! 新たに判明した新キャラ他、特報はP18から。

2位 前回2位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト／4月23日発売予定／6,800円／S・RPG

381 POINTS

開発進行度 98%

その目で確かめたか!?

東京ゲームショウにも出展されたけど、体験してみた人はいるかな？ いよいよ物語の全貌が見えはじめた「完結編」。今号は第40話～41話を紹介しているぞ。P34からの特報へ!

3位 前回3位 ヴァンパイア セイヴァー

カプコン／4月16日発売／5,800円（通常版）、7,800円（4メガRAM同梱版）／対戦格闘（4メガRAM必須）

321 POINTS

開発進行度 100%

完全移植に期待大!

４MB拡張ラムカートリッジ対応で、完全移植！ ストーリーもキャラによっては、アーケード版とはまたひと味違ったものが楽しめそうだぞ！ 新情報に期待しよう!!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

Coming Soon バッケンローダー

セガ／今夏発売予定／5,800円／S・RPG

134 POINTS

開発進行度 ?%

退廃的な世界観に浸れ

今までにない退廃的な世界観を持つシミュレーションRPG。その世界は２人のクリエイターにより表現される。詳細はP38に急げ!!

60位 NEW TITLE 日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～

セガ・エニックス／6月発売予定／価格未定／SPT+RPG

108 POINTS

開発進行度 ?%

監督気分満喫!?

シミュレーションのサッカーゲームは多々あるけど、RPGと聞いて気になっている人も多い? そんな人はP44からの特報を読めばバッチリわかる!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	バンダイ／4月9日	259
5	5	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	236
6	新	グランディア～デジタルミュージアム～	ゲーム アーツ・ESP／5月28日	207
7	6	バイオハザード2	カプコン／発売日未定	191
8	7	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／今夏予定	189
9	8	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	180
10	9	ガングリフォンII	ゲーム アーツ・ESP／4月23日	175
11	16	スレイヤーズ ろいやる2	角川書店・ESP／98年予定	150
12	10	リアルサウンド2～霧のオルゴール～	ワープ／発売日未定	149
13	11	ドラゴンフォースII－神去りし大地に－	セガ／4月2日	146
14	13	わくわくぷよぷよダンジョン	コンパイル／4月2日	144
15	14	電車でGO!	日本フレックス／5月下旬予定	142
16	12	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	NECインターチャネル／今夏予定	140
17	17	バロック	スティング／5月14日	138
18	15	ワーズ・ワース	エルフ／今秋予定	135
19	新	ラングリッサーV the end of Legend	メサイヤ／6月予定	134
20	20	ポケットファイター	カプコン／7月9日	133
21	16	ルナ2 エターナルブルー	角川書店・ESP／今夏予定	131
22	新	スーパーリアル麻雀P7	セタ／5月14日	118
23	18	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	セガ／4月29日	117
24	22	無人島物語R～ふたりのラブラブ愛ランド～	KSS／5月予定	112
25	21	ダービースタリオン（仮称）	アスキー／発売日未定	95
26	24	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ／5月21日	94
27	27	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	データム・ポリスター／4月29日	93
28	23	シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）	セガ／今夏予定	85
29	43	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）	コナミ／発売日未定	84
30	25	魔導物語	コンパイル／発売日未定	83

OTHER CHECK! COMING SOON!!

6 グランディア～デジタルミュージアム～

新ダンジョンや書き下ろしのラジオドラマなど見どころ満載!

20 ポケットファイター

小さくなっても能力は同じ！お気に入りのキャラは入ってる？

※上のデータのポイントは３月27日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画 SEGA SATURN

セガサターン 週刊 読者レース Vol.93

ALL SOFT READERS CHECK!

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

読者のみんなからの投票で発売済みの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は上位に急速接近してきている先週ランクインのソフトに要注意。最下位帝王はまたもや変動ありだゾ(笑)。

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今週の締め切りは4月2日当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA 3月27日現在発売済みサターンソフト総本数:951本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切り捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	グランディア	RPG	9.5801
2	2	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO(18歳以上推奨)	ADV	9.5681
3	3	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.5429
4	11	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア(18歳以上推奨)	ADV	9.5277
5	4	サンダーフォースV〈通常版/スペシャルパック〉	SHT	9.5186
6	6	CULDCEPT(カルドセプト)	TAB	9.5142
7	20	バトルガレッガ	SHT	9.4736
8	7	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.4571
9	8	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	SLG	9.4551
10	10	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.4486
11	9	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.4459
12	16	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.4418
13	12	デッド オア アライブ〈通常版/限定版〉	ACT	9.4138
14	5	仙窟活龍大戦 カオスシード〈通常版/初回限定版〉	SLG	9.3939
15	13	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3918
16	14	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.3905
17	19	慟哭 そして…(18歳以上推奨)	ADV	9.375
18	15	サクラ大戦(ソフト単品/特別限定版)	ADV	9.3651
19	17	シルエット ミラージュ	ACT	9.3591
20	18	街	NOV	9.3591
21	31	バーニングレンジャー	ACT	9.3362
22	23	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.2987
23	22	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.2968
24	25	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	RPG	9.2931
25	24	ステラアサルトSS	SHT	9.2912
26	21	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.2853
27	26	ポリスノーツ	ADV	9.2731
28	27	AZEL—パンツァードラグーンRPG—	RPG	9.2687
29	28	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2554
30	29	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	9.2545
31	30	バーチャファイター2	ACT	9.2453
32	32	プリンセスクラウン	A•RPG	9.2398
33	34	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2282
34	35	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2267
35	36	だいな♥あいらん	ADV	9.2047
36	新	ラングリッサー~ドラマティックエディション~	S•RPG	9.2
37	38	ゲーム天国〈通常版/極楽パック〉	SHT	9.1947
38	37	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.1904
39	39	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.1789
40	33	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	9.1764
41	40	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1712
42	41	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1572
43	42	DESIRE(デザイア)(18歳以上推奨)	ADV	9.1404
44	44	マジカルドロップIII~とれたて増刊号!~	PUZ	9.1358
45	45	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1275
46	43	悠久幻想曲	RPG	9.119
47	48	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.117
48	46	レイヤーセクション	SHT	9.1135
49	47	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0979
50	49	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.0827
51	50	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0476
52	51	怒首領蜂(ドドンパチ)	SHT	9.0348
53	52	花組対戦コラムス	PUZ	9.0326
54	53	ラングリッサーIV(レギュラーパッケージ/スペシャルパッケージ)	SLG	9.0239
55	54	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.0124
56	56	ワールドアドバンスド大戦略 ~鋼鉄の戦風~	SLG	9.0027
57	57	バーチャファイター	ACT	8.9985
58	58	リアルサウンド~風のリグレット~	ADV	8.9865
59	59	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.9847
60	60	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	A•ADV	8.977
61	55	きゃんきゃんバニー・エクストラ(18歳以上推奨)	ADV	8.9743
62	61	エターナルメロディ	SLG	8.9717
63	63	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9615
64	67	BULK SLASH	SHT	8.9612
65	62	同級生2(18歳以上推奨)	SLG	8.9604
66	68	アンジェリークSpecial2〈通常版/プレミアムBOX〉	SLG	8.9571
67	65	プリンセスメーカー2	SLG	8.9566
68	64	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9561
69	66	バーチャコップ	SHT	8.9537
70	69	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9403
71	70	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9401
72	72	ワイアラエの奇蹟—Extra 36 Holes—	SLG	8.9375
73	71	ソニックジャム	ACT	8.933
74	73	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	8.9296
75	75	タクティクス オウガ	RPG	8.921
76	76	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9118
77	83	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special(18歳以上推奨)	ADV	8.9117
78	新	白き魔女~もうひとつの英雄伝説~	RPG	8.9091
79	78	大航海時代外伝	S•RPG	8.909
80	80	マリカ~真実の世界~	RPG	8.909
81	77	ダライアス外伝	SHT	8.9072
82	79	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.8965
83	82	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.8918
84	81	FIGHTERS MEGAMiX(ファイターズ メガミックス)	ACT	8.8819
85	86	ソビエトストライク	SHT	8.875
86	84	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.8705
87	95	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.8695
88	85	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8681
89	87	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8612
90	88	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.8571
91	89	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8518
92	91	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1~虹色の青春~	ADV	8.837
93	90	プロ野球チームもつくろう!	SLG	8.8369
94	97	魔法少女プリティサミー ~恐るべし身体測定!核爆発5秒前~	ADV	8.8333
95	92	戦国ブレード	SHT	8.8327
96	94	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8152
97	74	Winter Heat	SPT	8.8095
98	96	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.806
99	93	バイオハザード	ADV	8.8036
100	98	天地無用! 連鎖必要	PUZ	8.7927
101	新	フォトジェニック <通常版/初回限定版>	SLG	8.7777
102	101	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7732
103	99	クォヴァディス2~惑星強襲オヴァン・レイ~	SLG	8.7708
104	100	パンツァードラグーン	SHT	8.7702
105	110	リフレイン ラブ ~あなたに逢いたい~	SLG	8.7659
106	102	デジタルピンボール~ラストグラディエーターズ~	PIN	8.7575
107	104	三國志V	SLG	8.7554
108	106	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7543
109	109	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.752
110	107	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック)	ACT	8.7492
111	105	バーチャコップ2	SHT	8.7485
112	108	ストリートファイターコレクション	ACT	8.7346
113	134	マステストラクション~お父さんにもできるソフト~	SHT	8.7333
114	111	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.7319
115	112	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.7272
116	113	維新の嵐	SLG+RPG	8.7272
117	115	ファルコムクラシックス〈通常版/初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.7234
118	118	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.7195
119	120	メタルスラッグ〈通常版/拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.7075
120	103	シーバス・フィッシング2	SLG	8.7068
121	116	デジタルピンボール~ラストグラディエーターズVer9.7~	TAB	8.7058
122	117	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7057
123	119	信長の野望・天翔記	SLG	8.7044
124	125	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版/限定版〉	SLG	8.7037
125	122	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.7005
126	121	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.6986
127	123	サイバーボッツ—フルメタルマッドネス—〈通常版/超限定版〉	ACT	8.6906
128	127	大航海時代II	SLG+RPG	8.6875
129	136	七ツ風の島物語	A•RPG	8.6859
130	126	ハイパーデュエル	SHT	8.6708
131	124	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6706
132	128	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6668
133	114	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.6625
134	129	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6605
135	130	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	SLG	8.6599
136	131	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.6595
137	132	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.65
138	140	銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング・エンジェル~	SLG	8.6478
139	166	水滸伝~天導一〇八星~	SLG	8.6428
140	135	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6408
141	139	水滸演武~風雲再起~	ACT	8.6375
142	137	メタルブラック	SHT	8.6357
143	138	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.6352
144	133	ストライカーズ1945	SHT	8.6287
145	141	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.6257
146	144	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	SLG&RPG	8.6256
147	145	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.625
148	142	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6234
149	148	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.6204
150	146	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.6142
151	147	ザ・ハイパーゴルフ~デビルズコース~	SPT	8.6111
152	149	デイトナUSA	RAC	8.6047
153	150	超時空要塞マクロス~愛・おぼえていますか~	SHT	8.6037
154	151	COTTOn2	SHT	8.6
155	152	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5982
156	143	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.5971
157	154	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5925
158	155	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5911
159	153	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5847
160	158	サターンミュージックスクール〈通常版/MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.58
161	157	ドラゴンフォース	SLG	8.5719
162	156	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.5665
163	159	古伝降霊術 百物語	ETC	8.5641
164	160	ROOM MATE~涼子 in Summer Vacation~	ETC	8.5625
165	162	GROOVE ON FIGHT〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.552
166	163	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5487
167	164	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5472
168	165	THOR~精霊王紀伝~	A•RPG	8.5446
169	171	太平洋の嵐 疾風の艨艟〈通常版/初回プレミアムボックス〉	SLG	8.5384
170	168	黒の断章(18歳以上推奨)	ADV	8.5346
171	169	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	ETC	8.5307
172	167	DX人生ゲームII	TAB	8.5294
173	170	世界の車窓から[I] スイス編~アルプス登山鉄道の旅~	ETC	8.523
174	177	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)(18歳以上推奨)	ADV	8.5217
175	172	アンジェリークSpecial	SLG	8.5068
176	174	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.489
177	173	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4865
178	176	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4858
179	175	BATSUGUN	SHT	8.4852
180	178	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.4705
181	179	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー完璧版	SHT	8.4705
182	180	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.469
183	181	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4619
184	182	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4572
185	183	デザエモン2(DEZA2)	SHT	8.4525
186	184	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
187	195	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4423
188	185	ストリートファイターZERO	ACT	8.4366
189	186	ときめきメモリアル~forever with you~	SLG	8.4347
190	187	モンスタースライダー	PUZ	8.4285
191	188	紫炎龍	SHT	8.421
192	207	コマンド&コンカー	SLG	8.4193
193	189	エネミー・ゼロ	MOV	8.4137
194	196	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.4107
195	190	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4089
196	192	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4086
197	191	ディスクワールド	ADV	8.4074
198	161	ソロ・クライシス	SLG	8.4047
199	193	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4008
200	194	デカスリート	SPT	8.4
201	198	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ~スタドラーに挑戦~	SPT	8.3962
202	197	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3952
203	199	全国制服少女グランプリ ファインドラブ(18歳以上推奨)	PUZ	8.3943
204	200	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3869
205	201	VIRUS(ウイルス)	ADV	8.3793
206	204	メルティランサー~銀河少女警察2086~〈通常版/限定版〉	SLG	8.3734
207	205	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.3719
208	206	実況おしゃべりパロディウス~FOREVER WITH ME~	SHT	8.3684
209	202	mr.BONES(コンビニ専売)	ACT	8.3674
210	209	ときめき麻雀グラフィティ~年下の天使たち~(X指定)	TAB	8.3571
211	203	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.3525
212	216	AMOK	SHT	8.35
213	220	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3461

オッズ表サターン上位寸評

続々ランクインする新作群! 首位戦線に一歩届かずっ!!

ここ2週は、やや首位戦線も落ち着き気味と思いきや、先週ランクインした「スーチーパイ」が4位、「バトルガレッガ」が7位、「バーニングレンジャー」21位と急反発をして上昇中。来週以降の動向も要注目だぞ。一方「カオスシード」は14位に転落。新作も多数入ってくる予定の次週ははたしてどうなる?

いきなり4位でドキドキの「スーチーパイアドベンチャー」。

かつて1位を取った「カオスシード」は今週14位まで後退。

【いよいよ開幕っ!】「たいちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!! ココココココ、コンパイルがぁーっ!!」「……って、ハチよ。もうすでに、新聞やら、ニュースやらで、1週間も前に騒いでおったネタを今さらワシらが言及するのも、ナンちゃろ。武士の情けで温かく見守ったれや」「はー。なんか最近、日本の産業界のアッチコッチで不景気な話が多いっスねぇ」「むー、ワシらも頑張らねば」「…………あのー。ちなみに、うちは大丈夫っスよねぇ……。たいちょう」「ドッ(笑)」「…………へ? どうなんすか?」「…………まあ、サターンも春は安泰じゃから、小船に乗ったつもりで安心しておれや。ナハハハハハハ」「…………たいちょう……。それって、大船の間違いでは?」「むむ?」

WEEKLY

ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1〜2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
214	210	パズルボブル3	PUZ	8.3382
215	217	怪盗セイント・テール	ADV	8.3289
216	213	グレイテストナイン'96	SPT	8.3211
217	214	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.32
218	215	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.3181
219	222	ロックマンX4(通常版／スペシャルリミテッドパック)	ACT	8.3061
220	218	提督の決断III	SLG	8.3055
221	219	スナッチャー	ADV	8.3052
222	221	パズルボブル2X	PUZ	8.3017
223	229	パップ・ブリーダー	SLG	8.2937
224	223	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ソフト単体／拡張RAM同梱版)	ACT	8.2857
225	224	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2727
226	新	ガンブレイズS (18歳以上推奨)	RPG	8.2727
227	225	月下の棋士〜王竜戦〜	TAB	8.2727
228	226	太閤立志伝II	SLG	8.2727
229	227	WORMS	SLG	8.2666
230	230	三國志英傑伝	SLG	8.2619
231	231	クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜	ACT	8.2553
232	228	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.2549
233	232	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2466
234	234	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2406
235	236	Wizards' Harmony	SLG	8.2391
236	233	桃太郎道中記	TAB	8.2352
237	295	くのいち捕物帖	ADV	8.2352
238	211	ファーランドサーガ	S•RPG	8.2307
239	238	機動戦士ガンダム	SHT	8.2241
240	235	レイヤーセクションII	SHT	8.2236
241	237	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2229
242	239	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.2222
243	240	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.221
244	243	対局将棋 極II	TAB	8.2142
245	244	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2124
246	242	重装機兵レイノス2	ACT	8.2047
247	247	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.2027
248	246	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.2
249	248	3×3EYES〜吸精公主〜S	ADV	8.1883
250	249	マジカルドロップ2	PUZ	8.188
251	250	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.1875
252	241	実況パワフルプロ野球S	SPT	8.1851
253	251	天地を喰らうII〜赤壁の戦い〜	ACT	8.1842
254	253	Tactics Formula	TAB	8.1818
255	255	ファイターズヒストリー・ダイナマイト(通常版／拡張RAM同梱版)	ACT	8.1769
256	208	NHL'97	SPT	8.1666
257	259	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.159
258	260	ファンタステップ	ADV	8.1578
259	261	SDガンダム G CENTURY S	SLG	8.1578
260	254	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.1567
261	257	ガンバード	SHT	8.1566
262	245	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.1538
263	262	将棋まつり	TAB	8.1445
264	263	バブルシンフォニー	ACT	8.1428
265	264	ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜	PUZ	8.1413
266	265	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1406
267	266	アースワームジム2	ACT	8.1363
268	268	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.1343
269	269	LULU	ETC	8.1325
270	267	サターンボンバーマン	ACT	8.1278
271	290	冒険活劇モノモノ	RPG	8.12
272	271	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1162
273	272	スレイヤーズろいやる	RPG	8.1144
274	270	ラストブロンクス	ACT	8.1127
275	273	2度あることはサンドアール	ETC	8.1075
276	274	優駿クラシックロード	SLG	8.1052
277	275	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.105
278	276	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0987
279	278	DIGITAL DANCE MIX〜安室奈美恵(コンビニ専売)	ETC	8.0984
280	279	ブラストウインド	SHT	8.0983
281	277	ダイナマイト刑事	ACT	8.0953
282	280	アイルトン・セナ パーソナルトーク〜Message for the Future〜	ETC	8.0916
283	281	卒業II ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.0904
284	282	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.0778
285	284	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.0666
286	285	鋼鉄霊域(スティールダム)(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	8.0652
287	289	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	8.0615
288	283	ROOM MATE〜井上涼子〜	ETC	8.0588
289	286	南方珀堂登場	ADV	8.0588
290	287	ブラック ドーン	SHT	8.0526
291	288	MYST	ADV	8.0507
292	256	サウンドノベルツクール2	ETC	8.0416
293	293	大運動会	SLG	8.0202
294	303	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	8.0172
295	291	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.0076
296	292	月花霧幻譚〜TORICO〜	ADV	8.0073
297	294	スーパーリアル麻雀PVI(X指定)	TAB	8.0038
298	212	テクストート・ルド〜アルカナ戦記〜	SLG	8.0
299	258	大江戸ルネッサンス	SLG	8.0
300	296	プロ麻雀 極S	TAB	8.0
301	298	F-1 Live Information	RAC	7.9793
302	301	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブライアント〜	ETC	7.97
303	302	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	ETC	7.9696
304	305	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.9692
305	297	放課後恋愛クラブ〜恋のエチュード〜(通常版／初回限定版)(18歳以上推奨)	SLG	7.9642
306	304	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	ETC	7.9634
307	306	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9599
308	307	バーチャル競艇	SPT	7.9565
309	308	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	7.9552
310	309	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	ETC	7.9549
311	299	SONIC R	RAC	7.9468
312	310	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.9444
313	311	ブループレイカー〜剣よりも微笑みを〜	SLG	7.9428
314	312	ダークセイバー	A•RPG	7.9415
315	314	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
316	315	フリートークスタジオ〜マリの気ままなおしゃべり〜	ADV	7.913
317	300	金田一少年の事件簿〜星見島 悲しみの復讐鬼〜	ADV	7.9024
318	313	センチメンタルグラフティ(通常版／初回限定版)	SLG	7.898
319	316	誕生S〜Debut〜(18歳以上推奨)	SLG	7.8955
320	318	御意見無用〜Anarchy in the NIPPON〜	ACT	7.8947
321	317	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.8823
322	320	羅媚斗(RABBIT)	ACT	7.8695
323	252	SEGA AGES／パワードリフト	RAC	7.8666
324	321	麻雀大会II Special	TAB	7.8636

○新着対抗馬紹介

根強いファンの多いタイトルは、いつの時代も注目したいものだよね。

36着 NEW SOFT ラングリッサー〜ドラマティックエディション〜

メサイヤ／'98・2・26
6,300円／SLG+RPG

全投票平均点 9.2
本誌の平均点 6.33

サターン版ということで、キャラクターのセリフや、音楽、CGなどが強化されつつ、基本的にはあの懐かしい「ラングリッサー」の世界に浸れます。これについては賛否両論あると思うけれど、個人的にはこのデキには満足いける。今風にアレンジしてパワーアップした「ラングリッサー」も見てみたいという気持ちがないわけじゃないけれど、下手に変えられるより、最低限の加工だけで、当時のあの雰囲気を損なわない程度が一番なんじゃないかな？　ファンなら、ぜひ買うべき！　でも、そうでない人には、ただの古めかしいゲームにしか見えないかもしれない……。難しいところだ。(香川県・細川醍醐・23歳)難易度がかなり高い！　そういえばメガドラ版をプレイしていた時も、かなり苦戦していた気がする。「III」からのファンにはツライかもでは？　でも、リメイク作品としてはうまくデキているので、どのファンにも（苦戦は強いられるが）オススメできる。(兵庫県・喜田群一郎・32歳)

78着 NEW SOFT 白き魔女〜もうひとつの英雄伝説〜

ハドソン／'98・2・26
6,800円(2枚組)／RPG

全投票平均点 8.9091
本誌の平均点 7.0

ごくごくオーソドックスな、またユーザーフレンドリーなロールプレイングゲーム。シナリオに分岐がなく、1本道だし、ほとんど詰まることもない。敵ともたまにしか遭遇しないし、戦闘しても終了後にはHP、MPともに完全回復されてしまう。RPGというより、アドベンチャーの感覚に近いんじかな。信じられないくらい順調に進むので、すごく気持ちがいい！　最近のゲームからは感じられない、この感覚が新鮮でした。ストーリーも最近のRPGでは珍しいホノボノ系で、悪の根元がどうの、仕掛けをどうしろ、モンスターを倒しまくれ、といった殺伐としたゲームばかりでないのがかえって新鮮。そういうのも悪くはないけど、たまには、こういったノリもいい。(東京都・木下ナナ・26歳)シナリオは高く評価されているだけあって、やっぱり面白い。ファンには不評(自分もファンだが)だったキャラクターも、ちゃんと感情移入しやすいように作ってあるし、アニメーションも見事な出来映えだったと思う。万人向けに作った、このリニューアル移植は正解だったと思う。ただ、戦闘をもうちょっと面白く、というか少々地味だったのがさびしかったです。(神奈川県・台祐樹・17歳)優しさと暖かみを感じる世界、そしてシナリオが非常に好みです。戦闘が少なく、イベントの感覚が短いため、ゲームのテンポがかなりよく、中だるみがないのも魅力。やや貧弱なグラフィックが残念。(東京都・佐藤浩一・25歳)プレイしていくと戦闘も地味ながら、意外と細かい芸が仕込まれていて面白かった。街から街への移動がもう少し長く、戦闘を楽しめたらよかったのに。(埼玉県・角矢達彦・18歳)

101着 NEW SOFT フォトジェニック

サンソフト／'98・1・29
6,800円／SLG

全投票平均点 8.7777
本誌の平均点 7.0

すぎやま直樹氏の手掛ける女の子達が、素晴らしくかわいい。まず、彼のファンってだけで購入決定でしょう。もちろん、それだけでなくゲームの内容のほうもなかなかのモノ。女の子達の写真を撮るというシチュエーションもいいし、比較的簡単にパーフェクトクリアできるのもうれしい。また、ストーリーが感動的。この雰囲気なら、女性プレイヤーにも楽しんでプレイできるんじゃないかな。気になった点は、無意味にマップが広いところ。自由度が高いといえば聞こえはいいが、どこに行ってもリアクションがなく、移動だけで飽きてしまいそうだった。残念。(福岡県・渡辺栄治・18歳)

226着 NEW SOFT ガンブレイズS

キッド／'98・1・29
6,800円(18歳以上推奨)／RPG

全投票平均点 8.2727
本誌の平均点 5.0

スチームパンクっぽい世界観が好き。ビジュアルもキレイだし、Hシーンも満載。特にHシーンは、豊富なビジュアルに合わせて、想像力をかき立てる文章が盛り上げてくれる。ただし、Hシーンだけ楽しもうなんて人は要注意。本編は濃厚なストーリーのRPGなので、そこにたどり着くまでが長い！　これは、Hシーン目当ての人もこれを味わってほしい。ただし、不満な部分もある。フィールドなど、ビジュアルシーン以外のゲーム画面がショボすぎる。比べられるシーンがあるだけに、その差が目立ちすぎる。また、ゲームの雰囲気と出てくる敵にも少し違和感がある。(富山県・都田秀雄・24歳)

●新着単穴馬紹介

キラリと光る要素がある中堅2本。お好みでチェック！

324着 NEW SOFT 速攻生徒会

バンプレスト／'98・1・29
6,800円／格闘ACT

全投票平均点 7.7575
本誌の平均点 6.0

"マニア向けに作った"の謳い文句どおり、今までに発売された、あらゆる対戦格闘ゲームのエキスが詰まっている。格闘野郎を自称するユーザーなら、キャラクターの設定から、それが繰り出す細かい技まで、あらゆる部分で楽しむことができるだろう。しかし、それ以上は何もないソフト。全体的に、雑な印象を受けるところも。(大阪府・斉藤智明・18歳)

360着 NEW SOFT R?MJ The Mystery Hospital

バンダイ／'97・12・18
6,800円／ADV

全投票平均点 7.6666
本誌の平均点 7.0

これは怖い！　病院が舞台という設定も、SF風に展開していくストーリーも、ポリゴンで描かれたキレイなキャラクター達の演技も、どれもすごい内容になっている。まるで、未来の小説を読んでるかのようだった。惜しむらくは、クリアするまでのゲームの短さ。このレベルを維持するのには、この長さが限界なんだろうか？(徳島県・内山直紀・17歳)

【次号サタマガはやりまっせっ!】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　いよいよ『サクラ大戦2』発売目前っスゥー!!」「ぬはははははははははは。というわけで、次号サタマガはいきなり増刊号扱い！　しかも特別価格450円!!」「おおっ！　……って、いきなりな話で、しかもムチャクチャ高いんだな。隊長」「なはははははは！　次号が高いのは理由があるのじゃ！　なんと次号は付録が2つも!!」「ほぅ……」「まずは、サタマガ特製B2版の特大サクラ2ポスター！」「ふーん……そりゃ、月並みっスねぇ……」「しかも、第2付録には、サタマガ初のサクラ大戦2パワーメモリーシールが、なんと6枚も!!　これが原価が高いのよ……て、それはどうでもいいわ」「おおっ!!　いいっスねぇ。それ。前作は単独でサクラ大戦パワーメモリーが出たほどでしたけど、今度はそういうのまだないッスからねぇ」「しかも、記事はドカーン!と50ページを超える濃密大特集！　サタマガの底力を見てみれっ!」「…………誰が作るんですか？　その記事……」「ん、ん（指で差してるらしい）」「（スタスタスタ）」「…………おーい」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
325	322	The Tower	SLG	7.8633
326	323	皇龍三國演義	SLG	7.8571
327	324	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	7.8571
328	325	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
329	327	FEDA·リメイク!〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	SLG+RPG	7.8235
330	326	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体/RAM同梱〉	ACT	7.8139
331	328	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8137
332	330	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
333	331	三國志Ⅳ	SLG	7.8048
334	329	ウイニングポスト2	SLG	7.8027
335	332	Fighting Illusion 〜K-1 GRANDPRIX〜翔	ACT	7.8
336	333	探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜	ADV	7.7816
337	334	バトルバ	RAC	7.78
338	335	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7727
339	319	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.7719
340	336	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7657
341	337	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.7633
342	新	速攻生徒会	ACT	7.7575
343	338	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.7567
344	339	ビクトリーゴール	SPT	7.7552
345	340	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
346	341	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7472
347	343	DX人生ゲーム	TAB	7.7386
348	342	ZORK Ⅰ	ADV	7.7384
349	345	Dの食卓	ADV	7.7323
350	344	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	ETC	7.7291
351	346	セクシーパロディウス	SHT	7.7087
352	348	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6923
353	349	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
354	359	エリア51	SHT	7.6923
355	350	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6842
356	351	バーチャファイターCGポートレートシリーズ 〜サラ・ブライアント	ETC	7.6822
357	347	新テーマパーク	SLG	7.6813
358	352	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6805
359	360	魔法学園ルナ	RPG	7.6746
360	新	R?MJ The Mystery Hospital	ADV	7.6666
361	355	My Dream〜On Airが待てなくて〜	SLG	7.6666
362	356	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.6595
363	357	でろ〜んでろでろ	PUZ	7.6538
364	353	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6507
365	354	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.6363
366	361	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
367	362	ぷよぷよ通	PUZ	7.6349
368	363	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6308
369	364	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.6237
370	358	エーベルージュ	SLG	7.6153
371	371	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	ETC	7.6078
372	366	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETC	7.5869
373	367	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5846
374	365	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.5843
375	368	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.5813
376	369	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	ETC	7.574
377	370	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5641
378	372	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.5519
379	373	SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5514
380	374	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
381	377	リグロード サーガ2	S•RPG	7.5419
382	375	わくわく7〈通常版/拡張RAM同梱版〉	RPG	7.54
383	376	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
384	378	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5384
385	380	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.52
386	381	アルカナ ストライクス	RPG	7.5185
387	379	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.518
388	390	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.5102
389	387	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネエレーションズ〜	SLG	7.51
390	397	首都高バトル'97	RAC	7.5084
391	382	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
392	383	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.5
393	384	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5
394	385	DJ wars	ETC	7.5
395	386	上海 万里の長城	PUZ	7.4978
396	388	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.4909
397	389	くるりんPA!	PUZ	7.4857
398	391	ギャラクシーファイト 〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.484
399	392	エアーマネジメント'96	SLG	7.4838
400	393	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4802
401	394	金沢将棋	TAB	7.48
402	395	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
403	396	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4774
404	398	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
405	399	リグロード サーガ	RPG	7.4508
406	400	ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜(18歳以上推奨)	RPG	7.4502
407	401	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
408	402	日焼けの想い出+姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4375
409	403	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
410	404	ウイニングポストEX	SLG	7.4172
411	405	RAY MAN レイマンよ! エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
412	407	エイリアン トリロジー	SHT	7.3965
413	406	シムシティ2000	SLG	7.3948
414	417	卒業S(18歳以上推奨)	SLG	7.3859
415	408	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3832
416	409	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.375
417	410	マンクスTTースーパーバイクー	RAC	7.3734
418	411	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.368
419	412	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3656
420	413	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	ACT	7.365
421	414	機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」?〜	ADV	7.3643
422	415	女子高生の放課後…ぷくんパ	PUZ	7.36
423	416	ロードラッシュ	RAC	7.3593
424	418	マイ・ベスト・フレンズ〜st.アンドリュー女学園編〜(X指定)	PUZ	7.3555
425	419	ゲックス	ACT	7.3548
426	420	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.3521
427	421	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3502
428	422	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.3448
429	423	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.3354
430	424	天城紫苑(18歳以上推奨)	ADV	7.3333
431	425	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3268
432	431	ゴジラー列島震撼ー	SLG	7.3217
433	426	アルバム倶楽部〜胸キュンセントポーリア女学院〜(18歳以上推奨)	ETC	7.32
434	428	ガンフロンティア/アーケードギアーズ	SHT	7.3157
435	429	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.3152
436	430	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3125
437	432	ザ・ホード	SLG	7.3015
438	433	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3
439	434	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	ETC	7.2967
440	435	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2897
441	436	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
442	437	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
443	438	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
444	427	疾風魔法大作戦	SHT	7.2812
445	439	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.2769
446	440	昇龍三國演義	SLG	7.2592
447	442	SEGA AGES/メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.25
448	443	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	7.25
449	441	テーマパーク	SLG	7.2476
450	444	デジタ アクアワールド	PUZ	7.2307
451	445	ROBO·PIT	ACT	7.225
452	447	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
453	448	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	SLG	7.2049
454	449	卒業アルバム	ETC	7.2
455	451	スチームギア★マッシュ	ACT	7.1978
456	450	おまかせ!退魔業(セイバーズ)	ADV	7.1818
457	453	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1752
458	452	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック/ソフト単品)	TAB	7.1687
459	454	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1587
460	485	シェルショック	SHT	7.1538
461	455	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1475
462	456	マジカルホッパーズ	ACT	7.1463
463	457	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1459
464	458	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.1428
465	459	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	QIZ	7.1428
466	472	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	ADV	7.1428
467	496	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめDE ポン	TAB	7.1428
468	460	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1415
469	461	ステークスウィナー	ACT	7.1392
470	462	ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明〜	RPG	7.1333
471	463	Body Special 264	PUZ	7.125
472	464	デジタルアンジュ〜電脳天使SS〜	ADV	7.1212
473	524	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	7.1111
474	466	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	7.1071
475	465	ソニックウィングス スペシャル	SHT	7.1
476	466	Cubic Gallery	ETC	7.1
477	467	エンジェルグラフィティS〜あなたへのプロフィール〜	SLG	7.0909
478	486	WILLY WOMBAT	ACT	7.0869
479	468	くっすんおよよ・S	PUZ	7.0843
480	469	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0806
481	473	ソード&ソーサリー	RPG	7.0806
482	470	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0769
483	471	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0769
484	474	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.0722
485	480	海底大戦争	SHT	7.0704
486	475	風水先生	SLG	7.0689
487	476	マイティヒット〜Mighty Hits〜	SHT	7.0645
488	477	サンダーホークⅡ	SHT	7.0595
489	478	大牌砦(DAITORIDE)	PUZ	7.0555
490	479	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.0526
491	481	ビッグ一撃!パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
492	482	パチスロ完全攻略〜ユニコレ'97〜	TAB	7.0
493	483	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.0
494	484	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.0
495	487	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.987
496	488	水滸演武	ACT	6.9798
497	489	天地無用!魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.9722
498	490	GOTHAⅡ 〜天空の騎士〜	SLG	6.9583
499	491	神凰拳	ACT	6.9583
500	492	EMIT Vol.3 〜私にさよならを〜	ETC	6.9577
501	493	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
502	494	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9375
503	495	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
504	497	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9171
505	498	柿木将棋	TAB	6.9142
506	499	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.9076
507	502	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	ETC	6.9056
508	500	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜(X指定)	TAB	6.9009
509	501	サイドポケット3	TAB	6.8888
510	503	NIGHTRUTH"Maria"	ADV	6.8846
511	504	m〜君を伝えて〜	SLG	6.8837
512	505	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8684
513	506	七つの秘館	ADV	6.862
514	526	銀河英雄伝説	SLG	6.8618
515	507	永世名人Ⅱ	TAB	6.8571
516	508	Wizard's Harmony2	SLG	6.8571
517	509	もうちゃ	PUZ	6.8461
518	510	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.8461
519	511	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
520	512	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8412
521	513	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	6.8333
522	515	ナイトストライカーS	SHT	6.8214
523	518	Tactical Fighter	SLG	6.8125
524	516	ゲームの達人	TAB	6.8018
525	517	スカイターゲット	SHT	6.8014
526	519	ドゥーム	A•SHT	6.7894
527	520	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7887
528	521	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7741
529	522	必殺パチンコレクション	SLG	6.7727
530	523	卒業クロスワールド	ADV	6.7647
531	514	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	6.7567
532	525	シーバス・フィッシング	SLG	6.75
533	527	ズープ	PUZ	6.7333
534	528	AI将棋	TAB	6.7045
535	529	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.6923
536	530	クリーチャーショック	SHT	6.6708
537	531	永世名人	TAB	6.6708
538	532	ファンタズム(18歳以上推奨)	ADV	6.6666
539	533	ウルファング 空牙2001·SS	A•SHT	6.6666
540	534	ダライアスⅡ	SHT	6.661
541	535	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	6.6538
542	536	ハングオンGP'95	RAC	6.6474
543	537	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
544	538	GAME WARE VOL.3	ETC	6.6235
545	540	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.6153
546	541	ムーンクレイドル	ADV	6.6153
547	542	ウイングアームズ〜華麗なる撃墜王〜	SHT	6.6153
548	543	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6124
549	544	GRAN CHASER(グランチェイサー)	SHT	6.5924
550	545	ウェルカムハウス	ADV	6.5882
551	546	三國志リターンズ	SLG	6.5789
552	547	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
553	548	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	6.5675
554	549	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.5492
555	550	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.542
556	552	闘神伝URA	ACT	6.5416
557	551	プリルラ/アーケードギアーズ	ACT	6.5384
558	553	RONDE〜輪舞曲〜	SLG+RPG	6.5263
559	554	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
560	556	フィッシング甲子園	SPT	6.5
561	557	DEKA4駆〜TOUGH TRUCK〜	RAC	6.5
562	558	AI囲碁サターン版	TAB	6.5
563	559	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4927
564	560	ゲームの達人2	TAB	6.4864
565	561	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.4754
566	562	ブラックファイアー	SHT	6.475
567	563	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.462
568	564	セガサターンで発見!! たまごっちパーク(専用パワーメモリー同梱)	SLG	6.4618
569	565	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.4615
570	539	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.44
571	566	闘神伝S	ACT	6.4304
572	567	激突甲子園	SPT	6.42
573	568	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4181
574	569	ホーンテッドカジノ(X指定)	TAB	6.4042
575	555	ジャングルパーク〜サターン島〜〈通常版/限定版〉	ADV	6.3846
576	570	ロックマンX3	ACT	6.3761
577	571	BUG TOO!!	ACT	6.375
578	572	天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.3706
579	573	課兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
580	574	TETRIS S	PUZ	6.3479
581	575	政界立志伝〜よい国・よい政治〜	SLG	6.3333
582	576	だいすき	ADV	6.3333
583	577	マジカルドロップ	PUZ	6.3255
584	578	爆れつハンター	ADV	6.3164
585	579	ぱにっくちゃん〈通常版/初回限定キャラクターBOX〉	ADV	6.3
586	580	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2952
587	581	テトリスプラス	PUZ	6.2903
588	599	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
589	583	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.2782
590	582	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.2625
591	584	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.2608
592	585	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
593	586	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.2463
594	587	実戦麻雀	TAB	6.2307
595	588	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2085
596	589	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
597	591	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
598	591	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.1956
599	592	GOTHA 〜イスマイリア戦役〜	SLG	6.1659
600	593	逆鱗弾	SHT	6.1538
601	594	THE野球拳スペシャル 〜今夜は12回戦〜(18歳未満お断り)	ETC	6.1534
602	595	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
603	596	ファーランドストーリー〜破亡の舞〜	S•RPG	6.1136
604	597	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
605	598	湾岸デッドヒート	RAC	6.1027
606	600	D-XHIRD	ACT	6.1
607	601	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.0571
608	602	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.0441
609	603	モータルコンバットⅡ完全版(X指定)	ACT	6.0389
610	604	超兄貴 〜究極…男の逆襲〜(18歳以上推奨)	SHT	6.0384
611	605	NIGHTRUTHT(ナイトゥルース)Explanation of the parranomal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.0289
612	607	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.0222
613	608	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.0104
614	606	Race Drivin'	RAC	5.9937
615	609	スペースインベーダー	SHT	5.9393
616	610	SKULL FANG〜空牙外伝〜	SHT	5.923
617	611	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
618	612	料理の鉄人 〜キッチンスタジアムツアー〜	ETC	5.9166
619	613	麻雀学園祭〈通常版/初回限定版〉(18歳以上推奨)	TAB	5.909
620	614	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
621	615	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.9
622	616	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
623	617	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
624	618	アドヴァンストV.G.(通常版/ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.8333
625	619	バーチャルカジノ	TAB	5.8275
626	620	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
627	621	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.7777
628	622	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.7692
629	634	鉄球〜TRUE PINBALL〜	PIN	5.7647
630	623	「占都物語」その I	ETC	5.75
631	624	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.7407
632	625	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
633	626	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
634	627	新海底軍艦	SLG	5.7142
635	628	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	5.6923
636	629	タクマラカン 〜敦煌傳奇〜	ADV	5.6923
637	630	マジックカーペット〈通常版/マルコン同梱版〉	SHT	5.6842
638	631	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
639	632	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.6521
640	633	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.6296
641	644	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.6086
642	635	出動!ミニスカポリス〈通常版/初回限定版〉(18歳以上推奨)	ETC	5.5263
643	636	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5231
644	637	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
645	638	忍ペンまん丸	ACT	5.5
646	639	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.4476
647	640	NINKUー忍空ー 〜強気な奴等の大激突!〜	ACT	5.4428
648	641	戦略将棋	TAB	5.4375
649	642	クロックワークス	PUZ	5.4166
650	645	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.3888
651	646	ゲイルレーサー	RAC	5.3741
652	647	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
653	643	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	5.2777
654	648	Break Thru!	PUZ	5.2631
655	649	麻雀麗流島	TAB	5.258
656	650	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	ADV	5.25
657	651	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1937
658	652	サイベリア	SHT	5.1612
659	653	TAMA	ACT	5.1129
660	654	シミュレーション・ズー	SLG	5.0952
661	655	ダイダロス	SHT	5.0841
662	656	犯行写真〜縛られた少女たちの見たモノは?〜(18歳以上推奨)	ADV	5.0606
663	657	2TAX GOLD	QIZ	5.0526

【サクラ大戦2大特集続報!】「…………………というわけで、隊長。50ページを超える大特集をやるのは、この手元にある真っ白な台割表を見て(笑)、よーくわかりました。でも、ページだけ取って、スカスカなレイアウトってヤツ、よく見ますからネェ……」「あのね、言っちゃなんだが、ワシが直々にやるからね、今回の大特集はっ。そんじょそこらのナニとは違うところを見せたるで」「……ほぅ。で、どのへんが見どころナンスカね」「記事の徹底的なフォローはもちろんとして、ワシのオススメは6ページにも及ぶ、最新サクラグッズ大公開&大プレゼントだな、やっぱ。この数の前には、当たるチャンスは、かなり高いと見たよ、ワシャ」「おおおおおおっ! スゴイっすねぇ。この等身大さくら。おおおおおっ! ありがとう、各メーカー担当者様。こりゃあ、やっぱ見逃せないッスよ、隊長。この内容で、隣の雑誌より100円も安いっ!」「これも企業努力ってヤツっすかぁ」「クククク。待ってろよーっ!!」「…………へ? 誰が?」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
664	658	球転界	PIN	5.0476
665	660	BREAK POINT	SPT	5.0
666	661	Space JAM(スペースジャム)	SPT	5.0
667	662	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5.0
668	659	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.9655
669	663	GALJAN(X指定)	TAB	4.9032
670	664	騎才－競馬データSTABLE－	ETC	4.8823
671	665	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	4.862
672	666	ハイオクタン	RAC	4.8571
673	667	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
674	668	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.8043
675	669	エアーズアドベンチャー	RPG	4.7956
676	670	HORROR TOUR	ADV	4.7368
677	671	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7333
678	672	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7021
679	673	バーチャルオープンテニス	SPT	4.6981
680	674	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6805
681	675	タイタンウォーズ	SHT	4.65
682	676	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5846
683	677	3D Lemmings	PUZ	4.5714
684	678	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
685	679	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	4.5087
686	680	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.5
687	689	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.4734
688	681	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.4156
689	682	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
690	683	トランスポート タイクーン	SLG	4.3846
691	684	ゲン ウォー	SHT	4.3636
692	685	FIFAサッカー'96	SPT	4.3461
693	686	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.3428
694	687	北斗の拳	ADV	4.3378
695	688	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.3157
696	690	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1875
697	691	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	4.1428
698	692	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
699	693	キューブバトラー	PUZ	4.1111
700	694	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0972
701	695	バーチャルバレーボール	SPT	4.0326
702	696	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.0
703	697	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
704	698	熱血親子	ACT	3.8695
705	699	天下制覇	SLG	3.8461
706	700	必殺!	ACT	3.775
707	701	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.7692
708	703	イエローブリックロード	ADV	3.7272
709	704	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.6597
710	705	痛快! スロットシューティング	ETC	3.6551
711	706	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	TAB	3.647
712	707	龍的五千年	ADV	3.6363
713	708	麻雀狂時代 Cebu Island'96(18歳以上推奨)	TAB	3.6
714	702	爆れつハンターR(18歳以上推奨)	ADV	3.5384
715	709	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5277
716	710	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
717	712	STRIKER'96	SPT	3.2258
718	713	学校の怪談	ADV	3.2131
719	714	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	3.1304
720	715	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.129
721	716	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.1234
722	711	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.0434
723	717	ジョニー・バズーカ	ACT	3.0434
724	718	グリッドランナー	ADV	3.0384
725	720	南の島にブタがいた	PUZ	3.0
726	719	奥寺康彦の世界をめざせ! サッカーキッズ(入門編)	ETC	2.9285
727	721	FIST	ACT	2.7738
728	726	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.6823
729	722	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6666
730	723	スターファイター3000	SHT	2.6166
731	724	結婚～Marriage～	SLG	2.6136
732	725	カオスコントロール	SHT	2.6
733	727	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
734	729	カオスコントロール リミックス	SHT	2.4923
735	728	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.4545
736	730	ハートビートスクランブル	ADV	2.4444
737	731	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.3428
738	733	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.303
739	735	Defcon5	SLG+RPG	2.2941
740	732	PLANET JOKER	SHT	2.2739
741	734	デス クリムゾン	SHT	2.2577
742	736	テラクレスタ3D	SHT	2.2222
743	738	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	2.2013
744	737	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.1895

オッズ表サターン下位寸評

今週は大冒険野郎が大復活の帝王に復帰!

歴代のボス大行進とはこのことを言うのか、今週の最下位帝王には、名高き(?)大冒険野郎が復活。大ボス(笑)のデス様も一歩一歩間合いを詰めつつ、復活の日に向けて準備運動中か。春一番が吹き荒れる中、いよいよサターン帝王の最終戦争勃発間近。世紀末を制するのは、はたしてどのソフトかっ!?

メガドラ帝王ソダンに続く、サターン帝となるかデス様。

実は最後までやると結構面白いのではと疑惑の大冒険。

サタマガ推奨名馬 Vol.36 セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 出口かおり

子育てに忙しいたくましきママ。ライター家業と掛け持ち。

グランディア

- ゲーム アーツ
- '97年12月18日発売
- 7,800円
- RPG
- 2枚組

読者	9.5801
本誌	9.0

ソフトDATA 1/30・2/6合併号の初登場こそ2位(オッズ9.6825)に甘んじたが、翌週見事1位を獲得、現在トップに居並ぶ作品。4年の歳月をかけ作られたゲーム アーツ渾身の1作だ。推定販売本数は約42万本。

厩舎情報 グランディア ひとくちメモ 世は産業革命真っ直中という時代に、いまだ冒険を夢見る少年がいた。父の形見の精霊石を持つ少年ジャスティンだ。ある日彼は博物館の館長の勧めでサルト遺跡へと向かった。そしてその際奥で不思議な現象を目撃したことをきっかけに、長い冒険の旅へと出るのだった……。ビジュアルシーンは見応えたっぷり、戦闘システムも斬新かつ容易、ストーリーも上々と三拍子揃った作品。また背景はすべてポリゴン仕立て、キャラはドット絵という手間の分だけ制作者の熱意が感じられる。

やっぱ名作だってば!

初めて画面を見た時は衝撃的だった。スムースに回転する背景、ポリゴンの街中を軽快に走り回キャラ達。まさに何!? って感じ。だってそれってサターン発売前のことだったのよ! そりゃ驚くってもんでしょ。

さてと。ゲームの見どころは数々あれど、まず一番に挙げたいのが秀逸な戦闘システム。IP(イニシアティブ・ポイント)ゲージを見て、次はどいつが何を仕掛けてくるか、こっちはどんな手で迎え打ってやろうかという駆け引きができること自体、RPGの戦闘じゃ珍しい。加えて速攻攻撃ならコンボ、一気にカタをつけたいなら強力な攻撃魔法と、多彩な攻撃法をその都度使い分けることで戦闘局面は多様に変化する。つまり戦闘の流れが自分で組めるという、非常に戦略性に富んだシステムなのだ。そのうえ戦闘で何をどれだけ使ったかをスキル値に換算、まんまキャラの基本パラメータに反映されるという、実に巧みな成長システムまで搭載。逆に武器や魔法にまで気を使えば、自分好みに成長させることもできるわけだ。う～ん、なんて奥深い。

噂のグラフィックも、CGを駆使したビジュアルシーンはもちろんきれいだけど、何より背景がポリゴン仕立てなのがミソ。戦闘シーンもエンカウント時の背景がそのまま読み込まれるおかげで、ダンジョンとの切り替えがなく、ぶった切られ感が薄いのだ。これは流れを重視するRPGでは非常に意義のあることだと思う。

そして世界観。地域色を大事にして作られたBGMやSEもさることながら、ストーリー上でも各街や村の文化設定がきっちり生きてるんだよね。で、そのストーリーの組み立ても非常に繊細。キャラの個性を最大限に生かし、キャラがしゃべることで自発的に旅をするという雰囲気を持たせつつ、深いストーリーに導いていくといった作りは秀逸だ。もちろんキャラ達の存在感も強く出ていることは言うまでもないだろうけど。

でも気になる点がないわけでもない……。ビジュアルシーンは2枚目ばっかりだし、キャラがプレイヤーの思ってる以上にしゃべるくせに、声優さんの出所が極端に少ないし。他にも魔法の前フリが長いとか、ムービーの使い回しとか、アイテムが12個しか持てないとか、思うところはある。でもやっぱりそんなのは「微々たること」なんだよね。だって100時間もプレイし続けられるんだもん。やっぱ名作には違いないよ、これ。

キャラデモシーンもかなり豊富で盛り上げてくれる。ホロっときちゃう場面も。

check! 職人芸の映像にビックリの連続!

はっきり言ってマンパワー炸裂、職人魂あふれまくるゲーム(笑)。フルポリゴンの背景も尋常じゃないけど、あれだけ多くのキャラパターンをドット絵で描いたってのも十分驚愕に値する。CGはもちろん素晴らしいデキだし、BGMやSEのハマり具合もピカー。加えてストーリーも戦闘システムも秀逸。後半の怒濤怒濤のスペクタクルシーンも必見だぞ。

随所に職人のこだわりが見られる戦闘システム。また、魔法を放つ際にしゃべるキャラのセリフもグッド。

日本一のCGデザイナーが手がけたビジュアルシーンは見応えたっぷり。BGMやSEも聴けば聴くほど味がある。

最近の読者のコメントは?

いろいろな意味で新感覚のRPG。登場キャラすべてが生き生きしていて、ストーリーに入り込みやすいし、使った武器や魔法によって、人それぞれの育て方ができる戦闘、そして時折入るムービーはアニメとCGが融合した、とても素晴らしいものになっている。CMで流していた「歴史に残るRPG」の言葉はダテじゃない。(静岡県・藤巻雄一・21歳)

開発スタッフからオススメのお言葉

「全部すごい超大作RPGを作るべ」と開発が始まった「グランディア」でしたが、日本ゲーム大賞やサタマガグランプリも受賞できたし、ユーザーの皆さんにも喜んでもらってるし、うれしいっす。「グランディア」の世界がもっとわかる「デジタルミュージアム」もよろしく。豊富なミニゲームや凝ったダンジョンでボリュームたっぷりだよ。(ゲーム アーツ/岡野)

【今週も頑張ってるんだな……】「たいちょー!(シュタタ)次号は、3月20日現在、まだ50ページ白紙ですっけど、これというのもっ(モガモガモガ……)」「……ハチよ、敵を作るんじゃねぇ。これからゲームショウにも行かずに、7日間缶詰じゃあー!」「…………て、隊長。いきなり何熱出して、寝込んでるんだな」「うーんうーん。とりあえず、来週もいいけど、今週もP.123からのファンタシースター対談が、昔からのファンにはちょっとオススメ」「PSのデザイナーだったよしぼん氏は、サクラ大戦でデザイナーとして頑張ってるんだから、PSファンもサクラは要チェックなんだな」「4月4日は、サクラ2買って、PSコレクション買って、スケルトンサターン買って、サタマガ最新号を買ってと、金がいっぱいいるのぉ……」「他は落としても、サタマガは買ってネェ! 隊長とハチめが超頑張って作ってまースです」「最近は、また部数を乗せつつも、すぐに品薄になるサタマガ。次号も内容充実。売り切れ必至じゃぞ」「じゃぞ!」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

⬇次回出走予定馬パドック情報

ギャルものは、まだまだいきなり10万本を超える底力のあるセガサターン。今週の新作の真価はどう!?

？着 EVE The Lost One

イマディオ／'98・3・12
7,800円（4枚組）／ADV

予想オッズ	？
本誌の平均点	7.33

相変わらず前作と同じで、ついつい先が見てしまいたくなるシナリオは圧巻。基本的にはオーソドックスなタイプのゲームではあるが、アドベンチャーの王道を行く作品だと思う。美しいアニメーション、マルチサイトシステム、グラフィックとすべてが素晴らしいが、やはり特筆すべきはカッコ良すぎる世界観とストーリー。結局アドベンチャーはシナリオがすべてだと、改めて感じた。前作未経験者でもOK。（東京都・八木孝郎・23歳）前作に比べて行詰まりにくくなり、移動画面が改良されたのは評価できる。しかし、シリーズ最大の魅力であるシナリオに関しては、パワーダウンしてしまった感じがする。スネーク編は従来にない演出手法や謎だらけの設定が非常にスリリングで、シリーズ特有の「意表を突く展開」が楽しめるが、杏子編は小次郎や氷室恭子、プリシアといった前作のメンバーがシナリオに絡んでくるまでが冗長で、緊迫感が感じられない。そして終盤辺りから、事件の規模が大きくなりすぎて、物語全体が見えてこなくなってしまっている。最後の3枚目も、シリーズらしくないありきたりな展開で、多くの不明な点を残したままエンディングになってしまう。前作以上のインパクトを期待していただけに、非常に残念だ。（千葉県・内海隼人・20歳）

？着 Pia♡キャロットへようこそ!!

キッド／'98・3・12
6,800円（18推、マウス、マルコン）／SLG

予想オッズ	？
本誌の平均点	7.0

プレイ期間が1カ月と一見短めだけど、じつはそれくらいが手頃でちょうど良かった。また、目パチ、ロパク、フルボイスというのもいい。男や、おばちゃんまでが口パクしているのに、無音声というのは、ちょっとうっとおしかったけど。その他、スペシャルモード等の配慮もイベント達成率の目安にもなってよかった。もっとプレイして、ぜひとも完全制覇をめざしたくなる作りだった。（静岡県・大沼一裕・30歳）

？着 ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ！～

ヒューマン／'98・3・12
5,800円／SLG

予想オッズ	？
本誌の平均点	7.66

これはハマる！　コンビニという身近な組織を扱った題材も、コンビニのロゴマークから、店内の配置、定員まで、それこそ本物のコンビニ経営のごとく振る舞えるのも良い。何より、プレイ中やることが多くて、この手の経営ゲームにありがちな、何もしない状態が少ないのがうれしい。（千葉県・大川雄一郎・24歳）

場外馬券場　高級馬主の声

●AM2研の「デジタル・ダンス・ミックス」の最新作は、せがた三四郎でどうだ。（千葉県・原田浩二・17歳）
●ガスの乾太くんは、サターン本体に似ていませんか？（山口県・忠恵貴則・18歳）
●「スーパーロボット大戦F　完結編」が出たら、ヒイロを自爆させる人は、はたして何人いることだろう。（熊本県・守江正治・17歳）

セガサターンソフト総評

3月もサターンは話題作満載！

4月を目前に控え、春の到来を実感できるようになってきたよね。サターンのソフトも、この春はまさに満開状態。特に今週から来週は、話題作が続々と発売されるから目が離せないね。「EVE」「エヴァ」「サクラ2」などが登場する次号以降は必見だ！

⬇オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7406
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.2764
3	3	セガサターンキーボード（セガ／5,800円）	9.262
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2154
5	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.1171
6	6	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	9.0535
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8571
8	8	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.7702
9	9	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7433
10	10	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6615
11	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6386
12	12	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.4968
13	13	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.4896
14	14	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.4344
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.3597
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.1018
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0092
18	18	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.7894
19	19	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7169
20	20	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7125
21	21	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.6964
22	22	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.661
23	23	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4625
24	24	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.2631
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.1189
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.8352
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.4038
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.347
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5294
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.3902

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、先週に引き続き、「新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド」だ。この作品が初登場時に、何着で登場するかを右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド

【隊長さんの予想】これはいくでしょ。7着でいくで。【謎の予想屋の予想】俺はやっぱもう少し下。14着で。

3/27号 当選者 3/27号着順予想「EVE The Lost One」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週も先週同様アーケード最新移植作「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」の予想をしてもらうぞ。この新作の初登場オッズは、はたしてどうなるかなっ？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドは何点だ？

【隊長さんの予想】結構デキいいよ。これ。ワシは8.9058。【謎の予想屋の予想】オレはもうちょい上。9.2149あたり。

3/27号 当選者 3/27号着順予想「Pia♡キャロットへようこそ!!」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、もうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース　参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は4月2日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

3/27号 当選者 3/27号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は宮城県・関根一郎くん、神奈川県・浅井伸一くん、福岡県・村上雅彦くん、山口県・渡辺奈津子さん、石川県・小松啓一くんの5名だ。おめでとう！

【最後はまたまた当選者の発表っ】「というわけで、最後は3/20号オッズ予想の『白き魔女～もうひとつの英雄伝説』の当選者発表でッス」「…はいな、はいな」「今週初登場8.9091で初登場した同ソフトに対し、意外とみんなハズシがちだった模様なんだな。最終的には、愛知県・森田聡美さんが8.9092の近似予想で、見事オッズ予想を勝ち抜いたデス」「うむ。聡美ちゃんには、ソフト1本送るで」「というわけで、次号サタマガさんは？」「4月3日（金）発売ぢゃ」「ぢゃっ！」

読者レース応募券 4/10・17号

帝都の桜も開花宣言！

これでもあたし、「乙女学園」から スイセンされてきたんです！

マリア ふつうの気分
紅蘭 気力充実！
アイリス ふつうの
カンナ ふつうの
すみれ ふつうの気分

支配人に言われたんですけど、夜の見まわりの仕事をお願いしたいんです。

はーい！ こちら、花やしき支部や。

サターンのサクラまであと8日!!

ついに、ついに発売日まで10日を切った「サクラ大戦2」。今回は、発売前の総仕上げとして、まだ紹介されていなかったシステム周りの残りの要素を徹底的に洗い出すぞ。緻密に計算されたイベントの発生条件から、お待ちかね紅蘭の新発明まで、今週も新鮮な驚きに満ち溢れた最速巨大特集8ページ！ この特集を読まずして、サクラを語ることはできないっ!!

そ、それじゃあ 夜の見まわりに出かけよう！

はん、あいかわらず いなー。

サクラ大戦2 Sakura Wars™

～君、死にたもうことなかれ～

特報 SPECIAL REPORT

●セガ●4月4日発売予定●6,800円（3枚組）●ドラマチックアドベンチャー●1人用●全年齢推奨●シャトルマウス対応

サクラ大戦2 SCOOP! 超最速!! 東京ゲームショウの様子をリポート！

3月20～22日まで（20日は業者招待日）開催された東京ゲームショウ98春。話題の新作がズラリと揃ったコンシューマー業界最大のこの展覧会、もちろん我らが「サクラ大戦２」も大盛況。セガブースの一角に設置されたサクラコーナーでは、３日間を通じて合計３万本のプロモーションビデオ（電影準備号）の配布を行った他、ビデオやプレイアブルなデモンストレーション機を設置。また一般公開日の午後３時からは広井王子氏と、さくら役の声優、横山智佐さんらのトークショウ、日曜日にはミュージカルの主役・千葉妙子ちゃんも駆けつけ、ファンの関心を集めていた。発売まで、あと８日！ 期待感はうなぎ登りだ！

渾身のオープニングムービーを前に、感動のあまりため息を漏らすファンも少なくなかった。

サクラ大戦2 CHECK! 前作をはるかにしのぐ超大量イベント

遊ぶほどに奥深いアドベンチャーパート

新事実が発覚するたびに期待も深まるアドベンチャーパート。今週のスクープ第1弾は、マップのフリー移動時に発生するイベントの条件について。まずは右の時計と、2枚の画面写真を見てくれ。

3時40分

舞台には誰もいないな……
けいこが始まる
様子もないし……

35分の差で……

⬆帝劇のマップ画面。注目すべきは画面左下の時計。どこかに行くごとに、5分刻みで進む。

⬅イベントが発生しなくても、時計は止まらない。しかし、同じ場所に40分前に来ると……。

➡このように、すみれが登場。この例からもわかるように、「2」では、時間限定のイベントが多数存在する。移動できる時間＝回数が限定されているので、発見には根気より運が必要だ。

3時5分

やあ、すみれくん。
どうしたんだい?

時間限定イベントが大幅に追加された!

前作では、時間＝移動回数に関係なく、あらかじめ設定された場所に行きさえすればイベントが発生した。ところが今回は、場所のほかに時間までが限定されたイベントが多数隠されている。場合によっては、LIPSの組み合わせや、あるイベントを見なければ発生しないイベント、というややこしいものが存在する可能性があり、当然のことながら一度のプレイで、すべてを見ることは、ほぼ不可能に近いと言っても過言ではない。君はいくつ発見できるかな?

20分差

ふっふっふ……
残念ながら、大神はん。
それは、秘密や。

演算機から出ている
熱のせいで、少しこの部屋は
他の部屋より暑いな。

紅蘭が蒸気計算機でなにか作業をしている。しかし20分後にはその姿も消え、蒸気の熱だけが残る。

25分差

やあ、カンナ。
……何だか、
いいにおいがするな。

……いいにおいがするなあ。

厨房で料理するカンナ。タイミングを逃すと匂いがするだけ。イベントのヒントととらえることも。

サクラ大戦2 SCOOP! 乙女組の新キャラクター!? 野々村つぼみ登場

レニや織姫、黒鬼会といった新たなキャラクターが多数登場する「2」。しかし、まだまだ新たなキャラクターが隠されていたのだ。可愛い髪飾りをさげた、写真の少女の名前は野々村つぼみ。花組の養成機関として設立された、乙女組の隊員の1人である。ストーリーの途中で、どこかに出かけてしまう高村椿のかわりに、売店の売り子として登場する。キャラクターボイスをつとめるのは野村佑香ちゃん。そう、ミュージカルにも登場する彼女なのだ。微妙に本編と絡む展開のミュージカル、詳しい情報は26ページからを併読せよ!

つぼみの声を担当するのは話題独占のチャイドル野村佑香ちゃんだ。

「野々村つぼみ」プロフィール
(ののむら　つぼみ)

年齢	：15歳
生年月日	：1910年3月20日
身長	：158cm
体重	：?kg
BWH	：73/56/81
血液型	：O型
出身地	：神奈川

(CV：野村佑香)

野村佑香ちゃん&広井王子氏対談は26ページから!

これでもあたし、
「乙女学園」から
スイセンされてきたんです!

仰天技術大革命!! 紅蘭の新

サクラ大戦2 SCOOP!

遠方の相手と顔を見ながら通信!

特製の蒸気バイクや、自らが乗り込む光武を思うままに改造したり、ウソ発見機「まことくん」や、「えんかいくん」など、あらゆるものを発明してしまう紅蘭。反面、爆発などのトラブルも多いが、そんな紅蘭の最新発明品は、なんと画像つきで通信ができる、いわば「テレビ電話」の蒸気版。ここではその機能を徹底的にチェック!

蒸気で動く画像つき無線機器

スチームパンクの極みともいうべきこのアイテムは、蒸気の力を利用した通信機。なにより特筆すべき点は、音声だけではなく、画像もリアルタイムで交信できるようにした点。ちなみに、テレビジョンの実験放送が初めて行われたのは、太正十四年の大英帝国(イギリス)において。世界の技術進歩に遜色なく追随している紅蘭の能力は、現代であればノーベル賞を受賞してもおかしくないくらいのレベルなのだ。花組全員が携帯しているこの装置の実力は……。

通信する以外にも使いみちがある!

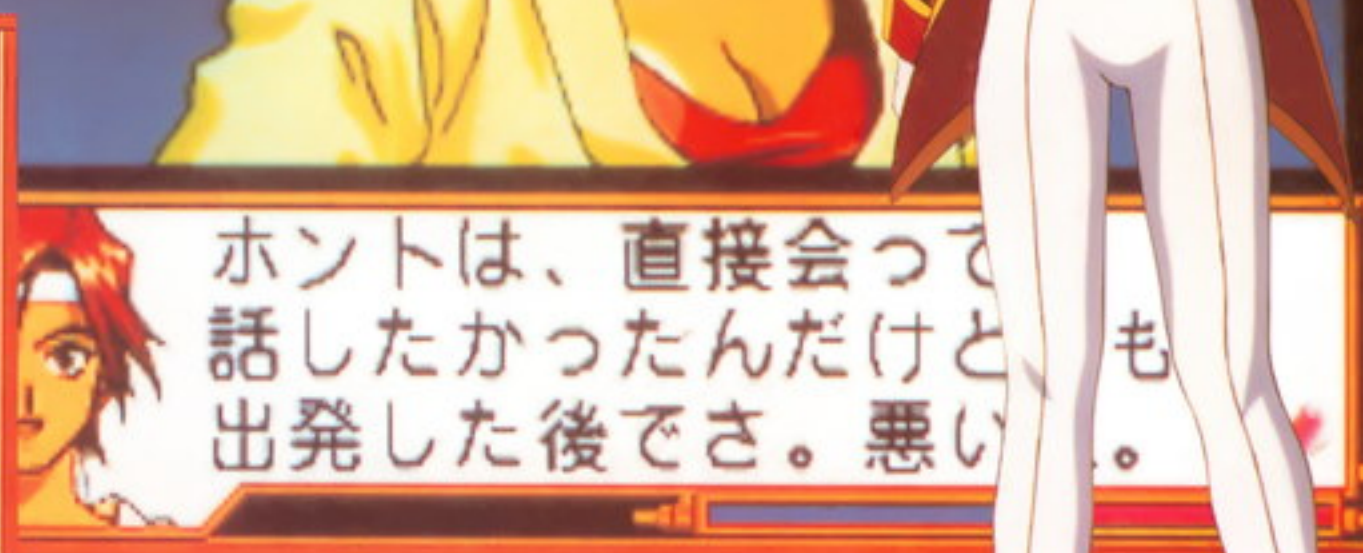
端末ごとに設定されたチャンネルを、中央にあるダイヤルで合わせて通信ボタンを押すことで、目的の相手との交信が可能となる。もちろんその相手が端末の近くにいなければ接続されないし、チャンネルが間違っていてもダメ。接続をする前に、相手の通信番号を教えてもらうか、相手から交信してくるのを待つしかない。

また、左の写真で紅蘭が言っているように、特定のチャンネルに合わせることで、ラジヲなどを受信することもできるらしいぞ。

さっそくアクセスしてみよう!!

チャンネル番号を正確に入力して、相手がちゃんと応答してくれれば、大きな画面に切り替わり、より明瞭な通信ができるようになる。電波の関係上、画面の上に若干のノイズがあるのはご愛嬌!?

端末を通じて離れた場所での会話が可能なのだから、秘密の話をしたり、こっそり相手を呼び出したりという使い方も可能。通信到達距離も驚くほど長く、船で移動中のマリアとも問題なく通信が可能。ただ、他の隊員に比べてノイズが若干多いような印象を受ける。使い方しだいでは、いろいろな応用も可能な端末、君はどう使う？

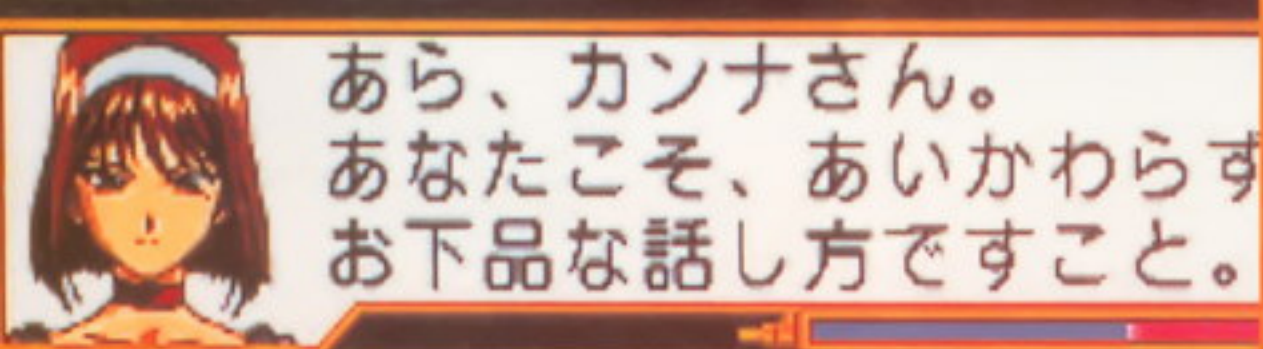
米田から呼び出しがかかるなんてことも。わざわざ端末を使っての呼び出しだから、よっぽど重要なことか、緊急な用事に違いない。

洋上から通信するマリア。海の上にいるっていうことは、これからどこか海外に出かけるのか、または逆に、帝劇に戻ってくるのだろうか……？

カンナも明らかに帝劇の外からの通信。もしかして、またどこかに修行の旅にでも出ているのだろうか？　いつ帰ってくるのか、楽しみでもある。

発明、これが「キネマトロン」だ!!

複数での通話もOK!!

この通信機、実は１対１だけではなく、３人、４人での同時交信もできるようになっている。それだけの機能をこのコンパクトなボディに詰め込むことだけでもたいへんな技術だけれど、それを可能にしてしまうのが紅蘭のすごさ。あとは爆発さえしなければ……。

お次はマリア、紅蘭、すみれといっぺんに通信。もしかして内緒話にはあまり向かないのかも!?

相変わらず犬猿の仲、一触即発のすみれとカンナ。互いに離れた場所でもケンカができるくらい、自然な通話が可能、ってことにしておこう。もちろん、こうなってしまったら大神には手が出せるはずもなくて……。

そんなところに、救世主マリアが登場。２人のケンカを一喝して止めてくれる。通信の状態や発信者などを計算して、別の窓を表示したり、通信相手の窓の大きさをリアルタイムで変更してくれたりする機能がある。

開発者の紅蘭直々に画面に登場。キネマトロンの仕上がり具合は……もちろん最高、だよね？

まだまだ出てくる新要素の数々……次のページへ急げ！

サクラ大戦2 CHECK!

移動場面でのキャラクターに注目!!

描き込まれたデフォルメキャラが動く!!

再び場面はマップ移動画面。前作では、ストーリー上、だれか同行者がいても、移動画面に表示されるのは大神だけだった。ところが今作では、移動を共にする人物もデフォルメキャラクターになって画面に登場するのだ。例えば帝劇の中を、さくらとアイリス、大神の3人で歩くときには、画面は下の写真のような変化が起きる。

そのとき、その場にいたのはさくらとアイリスの2人。大神を2階の隊長室に送っていくのはどっちか、という話題になってしまって……。

結局、大神はさくらとアイリスの2人、いっしょに部屋まで送ってくれるようにお願いした。ちょっと優柔不断な性格は変わってないみたい。

そして画面は帝劇のマップに切り替わる。するとこのように、大神をさくらとアイリスの2人が先導して、隊長室まで歩いていくのだ。

どういういきさつか、織姫も同行者に加えての夜の見回りとなった。すでに寝る準備を済ませていた織姫は、昼のドレスではなく、寝間着のネグリジェを着ている。

いつもとちょっと違うぞ!!

大帝国劇場2階

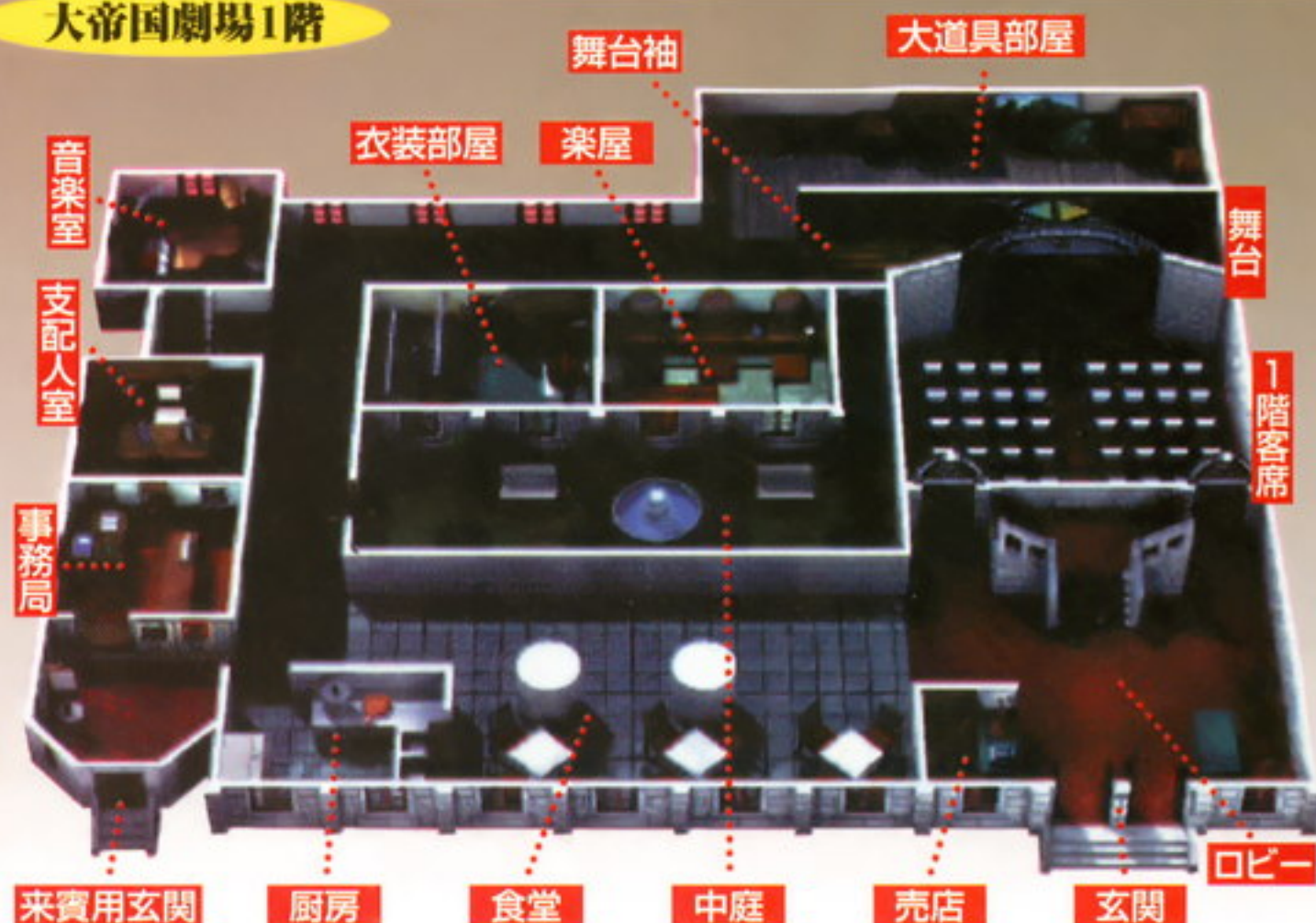
さくら&織姫と夜の見まわり……

マップ移動画面に表示されるキャラクターは、ただデフォルメされているだけではない。例えば夜の見回りに誘われたとき、さくらならゆかた、織姫ならネグリジェというように、同行者はちゃんと夜の服装をしているのだ。細かいところにまでこだわったデフォルメキャラクター、そのすべてをちゃんと見ることができるかな？

前作でも担当だった夜の見回り。今回もその任務はちゃ〜んと残っているのだった。トホホ。

左の移動画面と見比べてほしい。さくらの服装が変わっていることに気づくだろうか。

大帝国劇場1階

SCOOP!

隊員手帳とアイキャッチ画面の関係

ゲーム中随所に挿入されるセーブポイント

物語の軌跡を記録するために用意されたセーブポイント。アニメでいうところの「アイキャッチ」を模したこの画面には、単なるセーブポイントとしてだけではない多彩な機能が込められている。

今回のこのアイキャッチ画面は隊員手帳という体裁をとっている。機能ごとにページが割り付けられているので、より感覚的に操作ができるようになっているのだ。

ここで使える機能は、セーブ、ロード、戦績の表示、隊員の状況表示、そしてゲームを再開する、の5つとなっている。また、アイキャッチ画面ではなく、タイトル画面からロードを行うと、またひと味違うメニューが表示される。それでは細かい機能を見てみよう。

これが隊員手帳の表紙。隊長手帳ではないから、おそらく花組のメンバーも持っている、はず。

セーブする
ロードする
戦績の表示
隊員の状況
ゲームを再開

物語を途中でセーブするときは

画面を見る限り、セーブ用のメモリーエリアは、本体RAM、パワーメモリー共に8つずつ用意されているらしい。前作では共に3つずつだったことを考えると、約2.7倍の容量増となっている。ストーリーの分岐が格段に増え、徹底攻略が難しくなった今作にしてみれば、やはりこれくらいの容量は必要だろう。

物語を記録すると、そのエリアには話数とプレイ時間、そしてその時点での恋愛度がもっとも高い隊員が表示される。もちろん、記録の複写や消去といった操作も簡単に行えるようになっている。また、パッドのＬＲボタンで自由にページをたぐることができるので、他の記録を参照するときもワンタッチでOKだ。

記録一覧
本体RAM
1. 第1話 0:31
2. 第2話 1:24
3. 使用可
4. 使用不可
5. 使用不可
6. 使用不可
7. 使用不可
8. 使用不可
カートリッジRAM→
アイキャッチへ→

記録を一覧する画面。見ての通り、記録できるスペースは8個ある。

本体RAM 記録・1
記録をつける
消去する
複写する
記録一覧へ→
第一話
花萌える帝都
上演時間
0時間31分

記録には好感度の高い隊員が表示される。完璧を求めるなら……。

隊員の状況や戦績を見たいときは?

各隊員の信頼度や好感度、それによる能力修正値を参照できる画面がこれ。戦績表示画面は、前作にはなかった新要素。戦績とは、それまでに行ったすべての戦闘が、隊員の功績や大神の指揮の仕方によって優・良・可の3段階で評価されるというもの。ゲーム進行には影響がないらしいけど、いいに越したことはない!?

表示されている順位は、その時点での大神に対する恋愛度の高さで決められる。

マリア ふつうの気分
紅蘭 気力充実！
アイリス ふつうの気分
カンナ ふつうの気分
織姫 ふつうの気分
さくら ふつうの気分
すみれ ふつうの気分

前作と同じく、信頼度によって戦闘力が変化する。レニがいないのは、彼が男だからだ。

第1話 戦闘記録
「花萌える帝都」
アイキャッチへ→

隊員の顔が個別に表示されるということは、隊員それぞれに対する評価もあるってことかな？

順位	攻	防	移
壱	+3	+1	
弐	+5	+3	+1
参	+3	+1	
四	+4	+2	
伍	+3	+1	
六	+2	+1	
七	+1	+1	

初めから、あるいはセーブした続きからプレイするときは

今日は遅いのでもうお休み、そして明日またプレイ……。そんなときにお世話になるのがこの画面。サターンの電源を入れて、2のタイトル画面からスタートボタンを押すと、この隊員手帳画面に移行するのだ。

内容は、初めから、セーブの続きから、オプションの3種類。機能は読んで字のごとくだけど、オプションの内容はやっぱり気になるぞ。どんな項目が用意されているのかな？

隊員手帳の「本日の予定」画面。スタートボタンを押すと、まず初めに表示されるのがこれなのだ。「前回の続きから」を選ぶと……。

本日の予定
第１話から
前回の続きから
オプション

本体RAM 記録・1
続きを始める
消去する
複写する
記録一覧へ
第一話
花萌える帝都
上演時間
0時間31分

記録一覧からロードしたいデータを選ぶと、その詳細画面に移動する。必要なデータを忘れてしまったときでも、プレイ時間などの情報が表示されるので安心だ。

身分証
氏名 大神一郎
上記の者は帝国華撃団 降魔迎撃部隊 花組の隊長であることを証明する。
帝国華撃団
司令長官 米田一基

サクラ大戦2 CHECK!

戦闘にも新要素!! 信頼度によって

これまで必殺攻撃や協力攻撃、隊長コマンドやかばうなど、数々の新要素を紹介してきた戦闘パートだが、まだまだ十分な説明がなされていない部分があった。その要素とは、信頼度。

前作でも、信頼度は戦闘に大きな影響を与える要素だった。経験値や装備などによる戦闘力の変化がないかわりに、隊員それぞれが大神に抱く想いの強さが、そのまま能力へとつながったのだ。今回もそれは同じ。具体的には……。

信頼度やダメージで様々な変化を見せる隊員たち

それでは実際に、信頼度による隊員の変化を見てみよう。「2」の戦闘シーンでは、指揮するコマンドを選択するときに、その対象となる隊員のビジュアルが画面右下に大きく表示される。ここに表示される隊員の表情が、信頼度によって変化することにまず注目。信頼度がはっきりわかるこの画面を見るだけで、能力の変化がおおむね判断できるのだ。

信頼度 高

信頼度が高い場合には、左の通常時よりも明るい表情になる。こんなとき、アイリスの能力は大幅にアップしている。もちろん攻撃力もだ。

耐久力 低

そして、こちらは信頼度が低い……のではなく、光武の耐久値が減少するなどで、苦しい状況に立たされていることを示す。早めに回復しよう。

ここまで違う!! 戦闘力に大きく関わる信頼度

さて、その時々の状況によって、隊員に変化が起こることはわかった。では、戦力にはどのような影響があるのだろう。ここでもアイリスを例にとって見てみよう。

情報コマンドを使って調べたい隊員を選択すれば、能力の変化はすぐにわかる。また、戦闘前に表示されるアイキャッチ画面での確認も可能だ。ここで表示される能力値は、本人が本来持つものと機体の性能、そして隊長コマンドの影響に加えて、信頼度による変化が加算される。写真を見るとわかる通り、信頼度が低くても影響はないけれど、高ければ有利になることは間違いない事実なのだ。

高

信頼度が高ければこのように能力向上が認められる。ここに隊長コマンドが加われば……。

低

逆の場合、見ての通り信頼度の欄にはなんの影響もなし。できれば避けたい状況といえる。

ビジュアルにも変化が!!

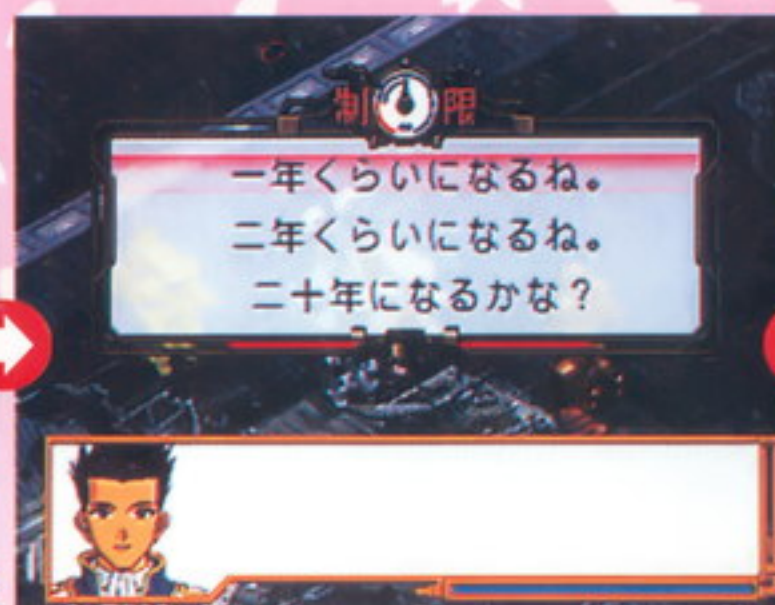
信頼度豆知識

様々な状況によって、刻々と変化する信頼度。基本的には、アドベンチャーパートで、大神がその隊員に対してどのように接したかが問題になってくる。単に媚びを売るのではなく、相手の性格も考えた受け答えをしよう。それでも追いつかない場合には「かばう」を使う手もあるけれど……。

変化する数々のフィーチャーを斬る！

やはり存在した!! 戦闘中のイベント

特定の条件を満たすと発生する戦闘中のイベントは、「2」にもやはり存在していた。ユニットが隣り合わせになったり、特定のターン数で自動的に発生したりと、その条件はそれほど難しいものではないはず。戦闘に余裕があったら探してみよう。もしかすると、新たな発見があるかもしれないぞ。

大神と隣どうしになり、話しかけてきたさくら。2人が初めて出会った頃の話が浮かんできた。こうした何気ない会話でも、信頼度が変化する可能性があるので気は抜けないぞ。

サクラ大戦「1」が終結するまで1年、そしてそこから「2」が始まるまで1年、ということは…なんて考えなくても、答えは自然に浮かんでくるよね。なるべく早く返答しよう。

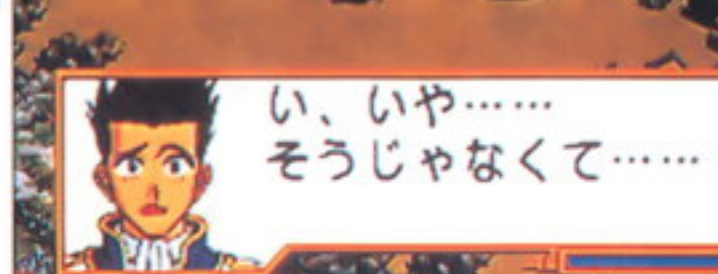
正解を答えると、さくらの信頼度がアップ。こうした変化は、戦闘に即座に反映される？

⬇しかし、レニの受け答えは実に明瞭で、端的で、そしてそっけないもの。

⬆とりあえず身近な話題として、そのあたりに生えている花を出してみる……戦闘中にも、余裕は忘れちゃいけないよね。⬅レニと会話をしている最中の大神。どういういきさつか、すでに大神はうろたえている。対するレニはいたって冷静だ。➡話がつながらず、再び話題に詰まる。彼の心の扉を開くカギはそう簡単には見つからないのだろうか？　こんなちょっとしたイベントが雰囲気を盛り上げる。

レニと大神の緊迫した世間話!?

いまひとつその心が読みとりにくいレニに、大神が軽く世間話をして打ち解けようと試みる。ところが、大神の投げかけた「あの花をどう思う？」という質問に、レニは実に冷静に答えるだけ。会話の進展がなくて、大神は焦るけれど……。

いずれにしろレニは男なので、会話によって信頼度が増減することはないけれど、気になる存在であることは確かだ。なるべく早く心を開いてもらって、確固とした信頼関係を築きたい。そのきっかけがなにかはわからないが、会話は大切にしよう。

次号予告 発売直前超巨弾特集決定!! 次週サタマガはサクラ一色!!

さて、今週の特集はいかがだっただろうか。次のページからはミュージカルの情報満載で、まだまだサクラワールドのトピックスは尽きないぞ。そんな中、いよいよ来週に迫った「2」の発売日。次週のサタマガはその前日4月3日の発売だ。これを受けて、編集部が総力を振り絞った超巨弾特集を展開。これまでの総決算に加え、最新のグッズ紹介＆プレゼント、豪華スタッフインタビュー、ストーリー序盤の徹底ガイドなど、合計50ページを超えるサクラ一色の大特集。絶対に見逃すな！

表紙から中身まで、とにかくサクラ一色、永久保存の大特集号！ B2の大ポスター＆パワーメモリーシールも付いて品切れは必至！ できるなら今から書店に予約してでも手に入れよう！

4月3日発売のサタマガは

- ●2大付録！ B2ポスター＆パワーメモリーシール
- ●どこよりも詳しい序盤ガイド
- ●スタッフ㊙インタビュー
- ●総ページ数なんと50ページ以上!!

もちろん表紙もサクラ!!

次ページからサクラ大戦ミュージカル特集!! 野村佑香ちゃんに注目!!

春だから

「サクラ」のことをもっと、もっと、話したい……

「サクラ大戦」を舞台で観られる日が刻一刻と近づいている。舞台化という積年の夢を叶え、ますます意気上がるクリエイター・広井王子、そして初舞台のチャンスに胸ふくらませる若き女優・野村佑香——この春、話題の2人に一足早くサタマガで共演してもらった！

写真：鬼頭栄次　スタイリング：宮本由香　ヘア＆メイク：成田暁雄（TSUGE）

「サクラ大戦」ミュージカルSpecial

Stage1……サクラ対談

広井王子×野村佑香

「ミュージカルがやりたかった」と熱く語る広井氏の記事を、もう何度目にしただろうか。ついに、ついに実現した「サクラ大戦」のミュージカル。「舞台」に対する2人の思い入れを語ってもらおう。

舞台を観て育った広井氏 そして舞台は少女の憧れ……

広井　今回「サクラ」の舞台が実現しますが、僕にとって舞台というのは、物心ついた頃からものすごく身近なものだったんです。以前、浅草の国際劇場で叔母がSKD（松竹歌劇団）の踊り子をやってたんですよ。それでよく楽屋に連れて行かれて、楽屋裏から舞台を観てたんです。その頃からもう踊りが好きで好きで。そのせいもあって、ずっと自分の中で『『サクラ』の舞台」っていうのを観たいと思っていました。それがたまたま今回機会があって、協力してくださる方にも恵まれて、「じゃあやろうか／」って去年ぐらいからどんどん盛り上がってきたんです。僕自身も、「サクラ」のミュージカルをすごく楽しみにしているんです。でも、作り手として舞台にふれるのは初めてなので、野村さん、いろいろ教えてください。お願いします(笑)。

野村　いえ、そんな(笑)。私も小学校3年生の時に『アニー』で初めてミュージカルを観たんです。本当に感動して、舞台に吸い寄せられました。その時から「ミュージカルやりたいな」っていうのが夢だったんです。

広井　野村さんのことは、ずっと前からテレビや雑誌で拝見して気になっていたんです。目にすごい力がある女の子だなと思って。そんなにお若いのに、後戻りのきかない実力勝負の世界の真ん中にドンと立ってる。「すごいな」「うらやましいな」っていうのと、「ものすごく大変なんだろうな」って思ってたんですよ。仕事と学校の両立は大変でしょうね。

野村　今日も学校から帰ってすぐここに来たんですよ。友だちもいて楽しいから、学校は好きなんですけど、勉強は通信教材も取って、ポイントを押さえてやってます。

広井　撮影だってかなり重労働でしょう？

野村　夜遅くなったりはするんですけど、ほとんど待ちはないし、セリフも前もって何回も読みますけど、リハーサル中に覚えていくって感じなので、平気なんです。

広井　うわぁ、やっぱりすごいですね。これは、少しでも早く舞台の上の野村さんを観てみたくなっちゃいますよね。

野村　稽古が始まったときから、ドキドキすることばかりで……。舞台はテレビとは全然違いますよね。その辺をいっぱい吸収しようと思ってます。テレビでも生番組みたいな、何が起こるかわからない緊張の中でやっていくのが好きなんですよ。

広井　そう、舞台は幕が上がっちゃったらNGは一切なしですからね。

野村　前に取材で「セリフが思い浮かばなかったらどうします？」って聞かれたことがあったんです。そりゃどうしようかなって(笑)。その時は「もちろんアドリブですよね」って答えたんですけど。そういう緊張感って舞台でしか味わえないと思うんで、私もすごく楽しみにしているんです。

破壊こそ創造の第一歩!? 広井氏にとって舞台とは……

広井　僕は台本ってね、土台だと思ってるんですよ。役を作るために必要な言葉が書いてある。それを吸収してしまえば、多少のニュアンスが変わってもね、自分の中にキャラクターが息づいていれば、芝居は成立しちゃうと思っています。それに乱暴な言い方をしちゃうと、舞台って今までやってきたことをなぞるんじゃなくて、壊しながら進むものだと思うんですよ。今まで通りじゃなくていい。そういう部分がないと、新しくやる意味はないですよね。だからスタッフには「みんなで壊しながらサクラの舞台を作りましょう」って言ってますよ。それだけは譲れないところです。面白ければいいんです。ゲーム作ってる時も「どうやって壊してやろうか」ってね(笑)。いつもそんなことばかり考えてます。

野村　がんばって壊させていただきます(笑)。

広井　そうですよ、壊しながら新しいものを作っていきましょう。これが「サクラ」の舞台、これが野村さんの芝居なんだ、というものができてくれれば、それは大成功ですよ。

野村　力の限りがんばります／ でも台本に書いてあるセリフも、相手に向かって言ったり、実際に演技してみると、台本を読んだ時とはまた全然違っちゃうんですよね。

広井　そうすると、僕らが最初に考えていたキャラクターを変えていかなきゃならない。それがこれからの作業なんですよ。

舞台と声優〜新しい私を見てほしい

野村　それがまた面白いところだったりするんですよね（笑）。
広井　野村さんが演じる"野々村つぼみ"も、難しい役ですよ。親子の絆を表現してもらわないといけないんですから。
野村　つぼみちゃんって、すごくしっかりした女の子なんですもん。
広井　こんな若い子が？　みたいなところがありますよね。でもみなさんも心のどこか深いところでそういうのものを持ってるんじゃないかな。僕自身の少年時代を振り返ってみても、親のことを結構真剣に考えて、悩んだりしてましたから。それが素直に、13歳の少女の口からセリフとしてポンと出てくればいいなって思ってるんですけどね。

佑香ちゃんゲームにも進出!?
ゲームとドラマはここが違う

広井　実は「サクラ大戦２」のほうにも、野村さんに、ミュージカルと同じ"野々村つぼみ"役で出てもらってるんですよね。
野村　ゲームの声をやるのも初体験だったんですが、すごく面白かったです。
広井　その面白いっていうのがすごいよね。普通、声だけの演技ってごまかしがきかないから難しいんですよ。それがものすごいカンのよさでスパっと決めていただいて。これから声優さんとしても一緒に仕事してもらおうかな（笑）。ドラマCDとか、やりません？
野村　他の声優のみなさんと一緒に？
広井　そうそう。みんなで一緒にセリフをかけあってさ。そういうのやりましょうよ。
野村　……でもマイクでお腹がグーッって鳴ったりしたらどうしよう（笑）。
広井　それはね、ベテランの声優さんもたまにありますよ。みんなお腹鳴らして「ごめんなさい」って（笑）。大丈夫、大丈夫。
野村　テレビドラマで１回鳴っちゃったことがあったんです。マイクには入らなかったんだけど、みんな周りに集まってて……。真剣にやってる時にきゅるきゅるきゅるって（笑）。私、以前日曜日の朝８時にやっていたドラマで「ブルースワット」っていう戦隊ものの番組に３、４回出たんです。それは１回撮ってから、あとで自分にアフレコするんですよ。でもその場で言えた早口のセリフが、アフレコではうまく言えなくて、すごく怒られたことがあったんです。ものすごくくやしかったですよ。「なんで自分のセリフなのに口合わせで言えないんだよ」って。
広井　その場の間ってありますからね。逆に自分のアフレコだから難しいっていうのもあるかもしれないですよ。アニメは、ロパクのところにセリフを当てるんですが、セリフの流れで映像を切ったりすることもあります。同じアフレコでも違いますよね。

ちょっとだけ教えちゃう!?
「サクラ大戦2」のヒミツ

野村　ゲームの話をするのは男子ばっかりなんですけど、「『サクラ大戦』やるんだって？」ってよく言われるんです。そういえば歌も歌ってたな（笑）。私も女の子に勧めてますよ。「『サクラ大戦２』出るんだよ」って、自分が出てるのはナイショにして（笑）。
広井　「２」はキャラクターも２人増えましたし、すごいですよ。まず帝劇が壊れちゃってますから、新しく建て直してすごく広くなりました。温泉もついてるんですよ。それに部屋には通信機があって、テレビ画面をつけてそれで通信すると、「今どこにいるの？」とか「元気ですか？」っていうやり取りができるんです。夜の見回りも、今回は時間がちゃんと決まっています。だから12時になると見回りの時間が終わっちゃう。通信機いじってると、見回りができなくなったりして、今回はいろいろと手強いです。
野村　うわぁ、難しそう。
広井　それに「２」では、ちゃんと季節感もあるんです。４月から３月まで、毎月１話ずつ12カ月で終わりになります。だから雪が降ってクリスマスとかかね。
野村　もう寒くなってきたね、とか。

野村佑香

のむらゆうか
ミュージカル「サクラ大戦〜花咲く乙女〜」野々村つぼみ役
押しも押されぬチャイドルのトップとして小・中学生の間で絶大な人気を誇る小さな大女優。３月20日に14歳になったばかり。野々村つぼみは、彼女をイメージして作られたという。

佑香ちゃんテレビでも大活躍！

大好評のうち最終回を迎えた「三姉妹探偵団」。鈴木蘭々さん、吉川ひなのさんらと、本物の姉妹のように息の合った演技で楽しませてくれた。現在は「奇跡体験／アンビリバボー」（フジテレビ系毎週土曜19:00）にレギュラー出演中。

広井　そうそう。夏だから、夏休みとかね。しかも夏休みには海や山や温泉に行けますよ。それにクリスマスには、ちゃんとクリスマスデートもできるんですよ。
野村　相手は、さくらさんに決まりですね。
広井　お正月にはみんなの故郷に行けます。さくらだったら仙台ですね。みんなが帝劇を離れて家に帰った時の生活が味わえるんです。
野村　マリアの故郷にも行けちゃうんですか？
広井　残念ながら外国には行けません。そういう時は、遠く離れた故郷を想いながら、一緒に淋しさを感じることになるでしょうね。季節が変わるので、服装もそれに合わせて夏服になったり、冬服になったり、季節ごとに変わります。こういうことを考えていたら、どんどん絵が多くなってきちゃって……。そんなわけで今回はCD３枚組になっちゃいました。アニメーション部分にも凝ってるんですよ。「攻殻機動隊」を作ったプロダクションIGさんにお願いして、アニメーションの後ろでCGの光武を動かしてもらってるんです。これは絵を見てるだけでもかっこいいですよ。日本で最先端のフィルム合成技術を使ってますから、臨場感抜群です。

野村さんの"つぼみ"をもっと見たい 広井王子

ひろいおうじ
ミュージカル「サクラ大戦〜花咲く乙女〜」原作・構成 (株)レッドカンパニー代表。「サクラ大戦」総合プロデューサー。佑香ちゃん曰く、「いっぱい引出しのある人」。業界の仕掛け人としてカリスマ的人気を誇る。

みんなで作るサクラの舞台 自分で選ぶサクラワールド

広井　「サクラ大戦」を遊んでくれてる人は、野村さんと同じくらいの年齢の人も多いんですが、きっとみんないろんな悩みや挫折感を持っていると思うんです。でも、野村さんを見ていると世の中をポジティヴに生きることがこんなに素敵なことなんだって、あらためて思えるんです。これだけ忙しい中で、学業だって遅れないようにちゃんと自分で努力している。誰かにやらされてるわけじゃなくて、すべて自分でやってるんですよね。それってすごく大事なことなんです。みなさんも「サクラ」を周りの雰囲気で買わないで、自分で選んでください。そして自分の足で舞台を観に来てほしいですね。
野村　そうですよね。自分でわざわざ出かけて行くっていうのは、家にあってつければすぐ見られるテレビとは本当に全然違うんです。それに舞台は完全にナマですから、テレビとは違うナマの私が見られると思います。初舞台なので、自分でもどうなるかわからないですが、いろんな人に観に来てもらいたいです。
広井　初めてオリジナルでゲームの舞台をやろうという、その「初めて」を観るっていうのは、人生をとても豊かなものにしていくことなんですよ。これは本当に歴史的なことだと思いますよ。当然お客さんも「初めて参加する」わけですから、そういうエネルギーが結集すると、本当にゾクゾクするものができ上がるんです。舞台っていうのは役者さんだけでもできないし、スタッフだけでもできない。お客さんがいて、初めて舞台は完成するんです。みんなで一緒に舞台を作りませんか？　その共有感を劇場で、サクラの舞台でぜひ感じてください。

佑香ちゃん&王子様のサイン色紙を3名様にプレゼント！

各方面からの取材で超多忙なお２人。こんなカップリングは２度とないかもしれない!?　というわけで、記念のサイン色紙を３名の読者に特別プレゼント。希望者は官製はがきに、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号、そしてミュージカルへの期待を明記して、下記あて先まで！

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部
「広井王子&野村佑香サイン色紙プレゼント」係まで

サクラ対談のチョット裏話

今回のサクラ対談は、店頭配布のセガホットインフォメーションとリンクしている。こちらは２人が堂々表紙を飾っているのだが、佑香ちゃんがちょこんと座っているのは……そう、あのせがた三四郎が背負っていたデカサターン！　精巧な造りに広井氏も感動！

佑香ちゃんが座っても全然平気なスゴイ奴。修行の跡も生々しい、さすがだデカサターン……。

「サクラ大戦」ミュージカルSpecial

Stage2

ゲームからミュージカルへサク

ミュージカルと言っても、あまりなじみのない世界だと思ってる人が多いかもしれない。そこで、ゲームとミュージカルの世界を結びつけた張本人、広井王子氏に「サクラ」にとってのミュージカルの持つ意味を聞いてみた。

「『サクラ大戦』そのものが太正という時代の『芸能史』でもあるんです。『サクラ』には浅草と銀座という2つの場所が出てきますが、なんでもありの浅草の芸能は『歌謡ショウ』、反対に銀座の芸能は『ミュージカル』なんです」

いわゆるハイソな方々向けの完成された芸能としてミュージカルを見ているのだ。一流どころのスタッフを集め、本物の舞台を作ろうとしている広井氏。では「サクラ」の、ゲームのミュージカル化には、どんな可能性が秘められているのだろうか?

「この舞台で「サクラ」の世界がもう1枠拡がります。ゲームではできない舞台の特性……それはつまり肉体の表現ですよね。絵では簡単に描けても舞台では技術が必要になる。その技術を結集して、それらが素晴らしいアンサンブルを奏でるような一番いい状態を創り上げようとしているんです」

自分の役目はその手助けだと広井氏は言う。

「だけど根底にある気持ちの部分は、ゲームも舞台も同じなんです。でもゲームの場合はたいてい素通りしてしまう。ところがミュージカルになると、お客さんに『これです』って一方的に提示するんです。観ているほうは自分からはタッチできない。『"死ぬ"っていうのは悲しいことじゃない』って舞台で言われると、グゲゥ〜ってきちゃうんですよね」

――とても深い場所に、一瞬でもたどり着くことができる……それが舞台という表現方法の強みなのだ。拡がるだけでなく、深みを増していくサクラワールドが、ここにある。

広井氏から見た乙女組――可愛い娘? それとも

広井氏が稽古場に現れると、乙女組の少女たちの目が一段と輝いた。その存在は彼女たちの演技に大きな刺激となっているらしい。では、氏にとって乙女組とは? 「恋人です。恋をしてくれないとつまらないじゃないですか。まさしく今はナマの『サクラ大戦』状態」……とはいえ彼女たちとの和やかな雰囲気は、やっぱり王子様と9人の愛娘……!?

休憩中はこんなリラックスムード!? 演技のこと以外にもいろいろ話が弾んでいるらしい。

4月4日はサクラ記念日!? ミュージカルの謎をRED・越後屋に聞く!

Q 4月4日は「サクラ大戦2」の発売とミュージカルの初日が重なるおめでたい日(?)。この2つの間に繋がりはあるのですか?

A 舞台! それが「サクラ大戦」のキーワードです。もともと広井さんの舞台への夢が「サクラ大戦」誕生のきっかけの1つです。これらは広井さんを中心に拡がるサクラワールドとして繋がっているのです。

数々のメディアでヒットを飛ばすアイデア王・広井王子が舞台をどう仕上げるのか。

Q 「サクラ大戦」だからもちろん戦闘もあると思いますが、戦闘シーンではどのように戦うのでしょうか? 光武も出るのですか?

A 舞台は生身の役者さんが演じてくれます。ゲームとは違うし、ましてや映画とも違います。毎日、毎日、演じるわけです。そこには訓練された肉体の迫力があります。稽古場で見ていて感動してしまいました! 「サクラ」の見どころの1つである戦闘シーンを、ダンスバトルで表現するという広井さんのアイデアはスバラシイです!! ちなみに光武は……ふふふ、ナイショです。

Q 舞台では、花組ではなく乙女組に焦点を当てて「サクラ」の世界を表現するわけですが、乙女組は普段、どんな訓練をしているのでしょうか? 花組のように舞台の稽古をしたりしているのですか?

A 古来より、歌舞音曲には魔を払い、浄化する力があると言います。帝劇の舞台にも帝都の魔を払う意味が込められているのでしょう。乙女組の少女たちも明日の花組を目指し、日頃は乙女学園の生徒として歌やダンスの稽古に励んでいます。ミュージカル「サクラ大戦〜花咲く乙女〜」は、少女たちの光輝く青春を描いた学園物語とも言えるのです!

Q 今回の「サクラ2」の記事で花組の新しい私服が公開されましたが、乙女組をはじめ、ミュージカルの衣裳はどんなふうになるのでしょうか?

A 華やかな衣裳は舞台の醍醐味ですから、もちろんミュージカルの衣裳もハンパじゃありません! 乙女学園の可憐な制服、帝国華撃団・乙女組の凛々しい戦闘服はもちろんですが、目玉はなんといっても「闇の女王」です。女王の強大さ、怖ろしさを表現するために、舞台のプロフェッショナルのみなさんが、ものすごい仕掛けをしてくれました。ぜひ劇場で見て、びっくりしてください。

涼しげなさくらのノースリーブにはドキッとしたけど、乙女組のみんなの衣装も楽しみ。

Q 乙女組役に、南青山少女歌劇団を選んだのはどうしてですか? ミュージカルを演じる彼女たちに通ずるものがあったのでしょうか?

A このミュージカルがある意味で少女たちの青春物語であると言いましたが、たぶん広井さんが南青山少女歌劇団と出会ったのも、現実世界と物語世界のすき間を狙う意図が隠されているのだと思います。

野々村つぼみちゃんには帝劇の売店で会える! 声優も初挑戦の野村佑香ちゃん。つぼみちゃんのテーマソングも作ってほしいぞ!?

Q ミュージカルとゲームの両方に出てくる人物はいるのでしょうか?

A 春香の妹、野々村つぼみちゃんがそうです。ゲームでも舞台でも、つぼみちゃんは野村佑香さんが演じます。元気いっぱい、体当たりで挑戦する姿がつぼみちゃんに重なってとても魅力的です。ぜひ劇場でご覧ください。以上、レッドカンパニー・越後屋がお答えしました!

ラの架け橋

「サクラ」といえば歌劇団、歌劇団といえばミュージカル。劇場では「サクラ」の華やかな「芸」の部分を体で味わうことができるハズ。その魅力を徹底分析だ！

ミュージカル「サクラ大戦」～花咲く乙女～ 登場人物

花組と同じく乙女組も帝国華撃団総司令官・米田一基の管理下にあり、彼が乙女学園の学園長を兼任している。そして神川聖人、李白蘭が乙女組教官として少女たちの指導にあたっている。

役名	出演者
闇の女王	寿ひずる
黒いピエロ	園岡新太郎
叔父様	螢雪次朗
神川聖人	黒田アーサー
李 白蘭	清水よし子
米田一基	中丸新将

帝国華撃団・乙女組とは？

明日のスタアを夢みる少女たちのために、太正13年、帝国歌劇団は付属演劇養成所「乙女学園」を設立した。その発足時に生まれた最初の組が「乙女組」だ。開設時には全国から入学希望者が殺到したというから、乙女組も選び抜かれた優秀な人材であるといえる。乙女学園は全寮制の女学校で、演技、歌唱、ダンスのほか、礼儀作法や一般教養なども基礎から学ぶことができる。

もちろん花組同様、乙女組にももう1つの使命が課せられている。帝国華撃団・乙女組として、光武を操り降魔から帝都を守る戦士として成長するべく、日々訓練に励んでいるのだ。この育成システムが成功すれば、今後の対降魔作戦に大きな影響を与えることになるだろう。

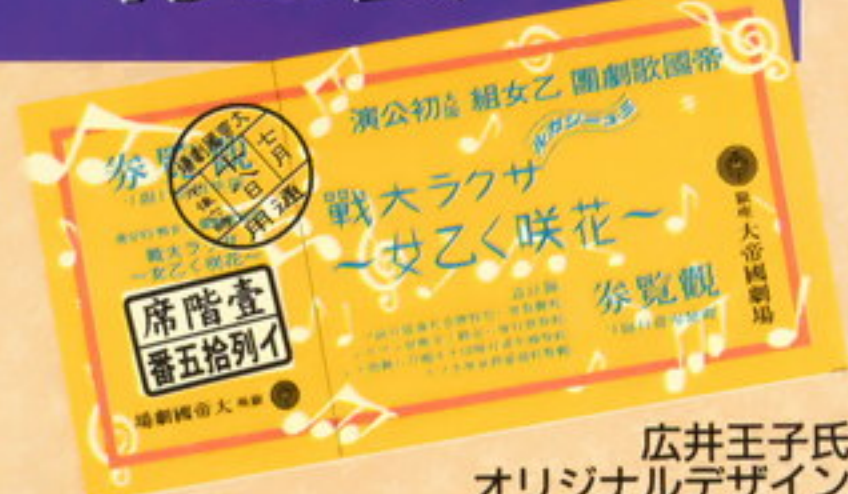
帝国華撃団・乙女組

役名	出演者
野々村つぼみ	野村佑香
野々村春香	千葉紗子
天草オリザ	久積絵夢
風祭真夜	広橋佳以
星影ミキ	片岡和香子
北雨玲未	菊沢美和
大和ゆうき	十川貴美子
不知火あおい	世永亜実
真心ヒカル	西條由利香
月原りょう	河内浪江

帝国華撃団・花組

役名	出演者
真宮寺さくら	横山智佐
神崎すみれ	富沢美智恵
アイリス	西原久美子
マリア・タチバナ	高乃 麗
李 紅蘭	渕崎ゆり子
桐島カンナ	田中真弓

6人の隊員を擁するご存じ我らが帝国華撃団・花組は乙女組にとって目標であり、憧れの存在として登場する。世界各国から集められた、いわば即戦力としての高い霊力を持つ彼女たちは、後輩たちの才能の開花を温かい目で見守っている。

帝劇ならぬ アートスフィア（東京）&シアター・ドラマシティ（大阪）へ行こう！

今からでもまだ間に合う！ ミュージカル「サクラ大戦」の公演スケジュールは以下の通り。劇場に来たファンには、特製メモリアルチケットをプレゼント。太正気分を満喫できるレトロなデザインは、東京と大阪でバージョンが違うとのこと。もぎりの大神くんがいないので（？）半券ごとお持ち帰りできます。公演のいい記念になること間違いなし！

花組も応援にかけつける！

火・金はさくらの代わりにマリアが、そして公演の初日と楽日には花組全員が舞台に登場（大阪の場合はさくらを除く）。日程を即チェック！ ★＝マリア出演、●＝花組出演

公演記念グッズも特別販売

劇場でしか手に入らない特別なサクラグッズも登場する予定。設定資料付きのパンフレットや蒸気饅頭が売られるらしい。劇場に行けない人は頼んででも手に入れる価値あり!?

東京公演

4/4(土)	4/5(日)	4/6(月)	4/7(火)	4/8(水)	4/9(木)	4/10(金)	4/11(土)	4/12(日)	4/13(月)	4/14(火)	4/15(水)
●14:00	12:00			14:00	休演日	★15:00	14:00	12:00			●15:00
18:00	16:00	19:00	★19:00			★19:00	18:00	16:00	19:00	★19:00	

大阪公演

5/1(金)	5/2(土)	5/3(日)	5/4(月・祝)	5/5(火・祝)
	14:00	12:00	12:00	●★12:30
●★18:30	18:00	16:00	16:00	

チケットの予約■ローソンチケット東京 03-3569-9900（Lコード37213）／大阪 06-369-6633（Lコード56156）
アートスフィアチケットセンター03-5480-9999（東京のみ）
問い合わせ■キョードー東京03-3498-9999／大阪06-233-8888

広井王子氏オリジナルデザイン
メモリアルチケット

「サクラ大戦」ミュージカル*Special*

Stage3……またの名を花組ジュニア！帝国華撃団

千葉紗子

帝国華撃団・乙女組 **野々村春香役**

――今回演じる野々村春香というヒロインは、どんな少女なんですか？

千葉　台本を読んだ時には、乙女組の中でも落ちこぼれで、おっちょこちょいで、おとなしい女の子だと思ってたんです。でも立ち稽古で、広井さんのほうから、もっと明るくキャピキャピしていいんだよって言われて(笑)。今は、また一から春香のイメージを作り直しているところなんです。

――佑香ちゃんのお姉さん役なんですよね。

千葉　両親を小さい頃に亡くして、2人で支え合ってきた姉妹という設定です。両親の代わりに叔父さまが私たちを引き取って育ててくれるんです。私が妹のお母さん代わりなんですが、妹のほうがしっかりしてて逆に励まされたりするんですよ。佑香ちゃん自身もすごく落ち着いてたので、実際でも精神年齢は私のほうが低いんじゃないかな（笑）。

――稽古の進み具合はどうですか？

千葉　今までは何度も何度も台本の読み合わせをして、みんなそれぞれ役作りをしてきました。昨日初めて立ち稽古に入ったんですが、その時に広井さんがいらしゃったんです。私、ドキドキしちゃって。それまで役作りの面では、煮詰まってた部分もあったんですけど、広井さんと、ミュージカル「サクラ大戦」にかける想いや、「サクラ大戦」の構想を話し合うことができて、今回の乙女組の設定や、野々村春香の役どころの魅力をより深く感じとることができました。練習はまだ続きますが、後半の展開がとても楽しみなんです。もしかしたら本番中に内容が変わったりすることもあるかもしれません。何回も舞台を観に来てくだされば、また違うものが楽しめると思うし、それが舞台のいいところなんです。私は本当に舞台が好きな人間なので、私自身も今回のミュージカルを心から楽しみにしています。お客さんにもその楽しさが伝わればすごく嬉しいですね。これまでも、セガさんのゲーム「セイバーズ」の中で“如月若羽”という役をやらせていただきましたが、今回は「サクラ大戦」の、それも舞台という形で関わることができて、ホント縁があると思うんです。でも、ゲームの世界では簡単なことでも、舞台で表現するのってすごく難しいんですよ。例えば、「霊力で戦う」のって表現には苦労するんです（笑）。「サクラ大戦」ならではの殺陣（たて）のアクションシーンもありますし、今、毎日一生懸命稽古をしてがんばっているところです。特に、ヒップホップを取り入れた南少(南青山少女歌劇団）ならではのタップダンスや、フレンチカンカンはぜひ見てほしいですね。南少在団中に身につけたことを生かし、この舞台を新たなサクラワールドの1つとして、みなさんに楽しんでいただけるようにがんばりますので、ぜひ期待していてください。ミュージカルを経験したことない人でも絶対に楽しめる舞台にします／

Profile

ちばさえこ　南青山少女歌劇団卒団生。在団中から数々の舞台をこなす。'97年には「Rock to the FUTURE」ヒロイン役で大成功を修め、卒団後も舞台やCMなどで積極的に活動中。

'96年には風祭真夜役の広橋佳以さんらと共にFEELというユニットを組んで、「おまかせ／　退魔業（セイバーズ）」に実写で出演。懐かしの美少女変身モノを踏襲したゲームで話題を呼んだ。「魔法騎士　レイアース」のCMにも出演した2人は、今回の「サクラ大戦」ミュージカルと併せて、何かとサターンに縁の深い存在でもある。

売り物のケーキを全部盗まれてしまったのよ！

「セイバーズ」に「レイアース」。覚えてる？

久積絵夢

帝国華撃団・乙女組 **天草オリザ役**

乙女組の新入生という役どころです。ダンス、歌、演技もそうですが、新しく私たちが挑戦したアクションをぜひ見ていただきたいと思います。私、天草オリザも最後のシーンで主役の春香と戦う見せ場があります。そこのダンスは、ぜひお見逃しなく。

広橋佳以

帝国華撃団・乙女組 **風祭真夜役**

今回はボーイッシュな役なので、長かった髪の毛もばっさり切りました。「サクラ大戦」の演技では、今まで自分たちがやってきたレッスンに比べて、要求されることがすごく難しくて。慣れるまでが大変だったんですが、すごく勉強になってます。

片岡和香子

帝国華撃団・乙女組 **星影ミキ役**

星影ミキという女の子は乙女組のリーダー的存在で、みんなをまとめる役です。でも自分は全然そうじゃなくって、人の後ろから付いていくほうなので役作りが難しいんです。少しずつ役をつかんでいって、100%以上のものを舞台で発揮したいですね。

菊沢美和

帝国華撃団・乙女組 **北雨玲未役**

いつも私は舞台に出ると3枚目の役ばかりなんで、たまにはシリアスな役をやってみたいなと思ってるんですけど……また3枚目でした(笑)。グループの中ではムードメーカー的存在の役なので、主役を食うくらいの勢いでがんばりたいと思います／

乙女組参上！

乙女組を演じるのは、南青山少女歌劇団&卒団生の少女たち。稽古場に潜入して、乙女組を徹底リポートしてみたぞ！

南青山少女歌劇団の長い1日

やって来たのはミュージカル「サクラ大戦」の稽古場。熱気あふれるレッスンの様子から、彼女たちの意気込みを感じてほしい！

この日は、フレンチ・カンカンの練習日。ダンスの先生の振付指導に、彼女たちの体は自然に反応し、形をどんどん吸収していく。通しで踊ればそこはもう帝劇、華やかなレビューの世界が広がっていた！　というわけで、乙女組のみなさんに、いろいろ質問！

──太正時代を意識しましたか？

世永　時代は太正でも、女の子の根本って変わらないですよ。今も昔もおんなじ（笑）。

菊沢　私は「サクラ」全体の雰囲気をつかもうと思ってゲームをレッスン中に制覇しました。制覇した人！（大勢で）「はーい！」

河内　台本だけだと光武って言われてもなんだかわからなかったんですよ。でもゲームをやっていろんなことがわかったし、物語に対して興味もわくし、楽しさ倍増！

──役と似ているキャラはいました？

菊沢　私はまさに桐島カンナ役（笑）。

十川　私はアイリスを意識したんです。

久積　でも実際の立場はすみれだったんだよね（笑）。

──広井さんのアドバイスはどう？

河内　すごく刺激的（笑）。煮詰まっちゃった役作りの参考になります。

世永　入ってきた時から「あ、空気が違う」っていう感じかな。オーラが出てるんですよ。でも普段お話しすると、内面はおもちゃ箱みたい（笑）。楽しい方です。

──ここが見どころ！という部分をぜひ。

久積　乙女組は乙女組で全員個性的に演じたいし、また「サクラ」のファンの人のイメージを壊さないように、"新しい戦士"たちっていうふうに見てもらえれば満足ですね。

片岡　舞台じゃなきゃ出せないものっていうのが絶対あるんです。映像では出せないものを舞台に観に来てほしいですね。

十川　花組にあこがれる、乙女組もきっといいと思いますよ〜。

菊沢　いいといいな（笑）。

──と、そこへ広井氏登場。わあっと少女たちに囲まれて、右の写真→に。これが彼女たちの本当の顔なのかも。新たなスタア誕生の予感!?　乙女組に会いにミュージカルへ行こう！

大迫力のフレンチ・カンカン！　この他タップやストンプなど、エンターテインメントとしても見せ場がいっぱい。弾ける乙女たちの躍動感は、やっぱり舞台で観てみたい！

見よ！　この足を！　ダンスも歌も、もちろん演技も本格派。特に演技に対するプロ意識は少女であることをも忘れさせる。

ミュージカル観に来てね!!

十川貴美子
帝国華撃団・乙女組
大和ゆうき役

私はいつもかわいらしい女の子の役が多いので今回もそうかなと思ったら、成金のお嬢様の役で……。今までとは一味違うところを見せていきたいなと思います。この中では一番年下なので、みんなの足を引っ張らないようにがんばりたいです。

世永亜実
帝国華撃団・乙女組
不知火あおい役

私はちょっと悲しい過去があるために素直になれない女の子の役をやるんですけど、その素直になれなくてつんけんしてる部分と切ない心の部分をうまく演じ分けられたらなと思ってます。光武の操縦も最初は戸惑ったけど、今に慣れると思います（笑）。

西條由利香
帝国華撃団・乙女組
真心ヒカル役

その名の通り、真心が光ってます（笑）。役的には不知火あおいの腰巾着でヤナ奴なんですけど、これからいろいろなことを発見して本当に光ってるじゃないかって思われるようにやりたいです。筋肉痛になりながらも、ダンスとアクションがんばってます。

河内浪江
帝国華撃団・乙女組
月原りょう役

乙女組には不知火あおいという女の子が中心のいじわるグループがあって、月原りょうというのは、そこにずっとくっついているような感じの役なんです。結構はっきり、バシバシものを言っちゃうんで、思いっきり嫌な奴を演じたいと思います。

リアル系・スーパー系共通
第40～41話のシナリオ紹介!!

特報 SPECIAL REPORT
完成度98%

スーパーロボット大戦F 完結編

HP 6600/6600 EN 190/190
ダバ「動力部だけを狙って…行けっ！」

●バンプレスト●4月23日発売 ●6,800円●1人プレイのみ ●シミュレーションRPG●全年齢推奨

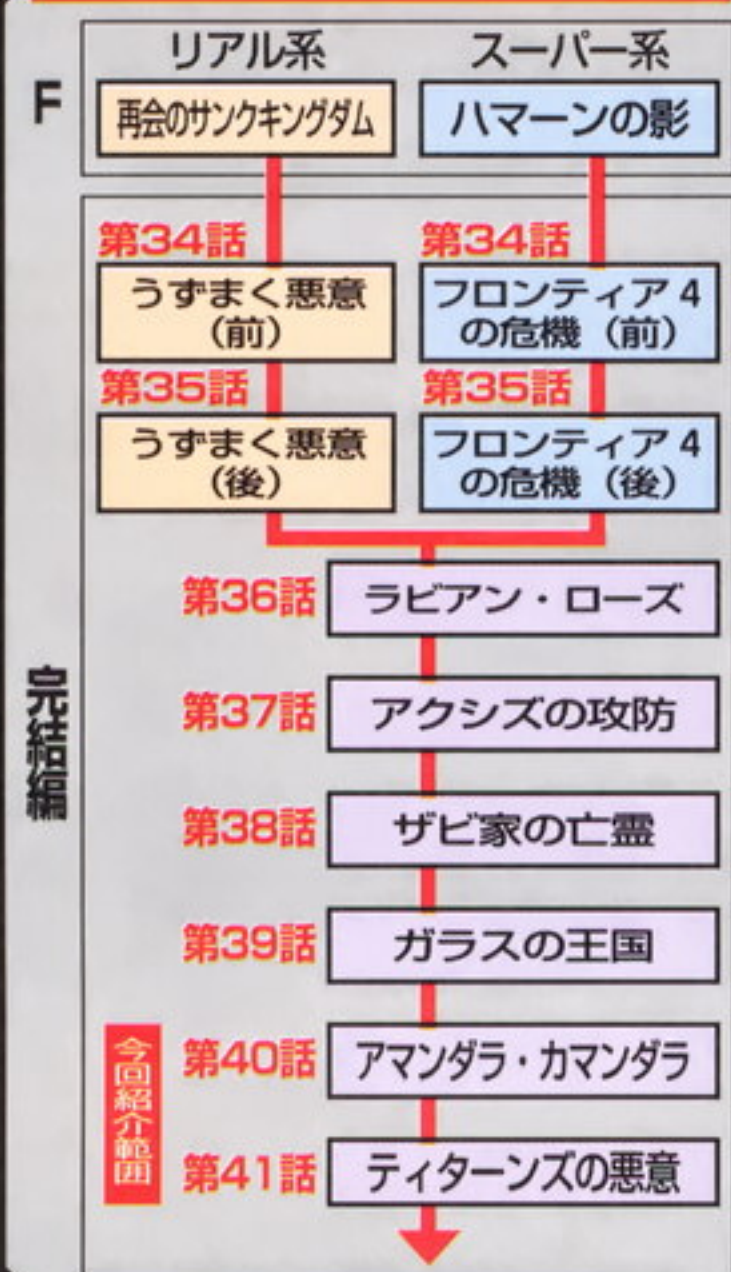
ついにエルガイムmkⅡが登場！ 必殺のバスターランチャーが火を噴く!!

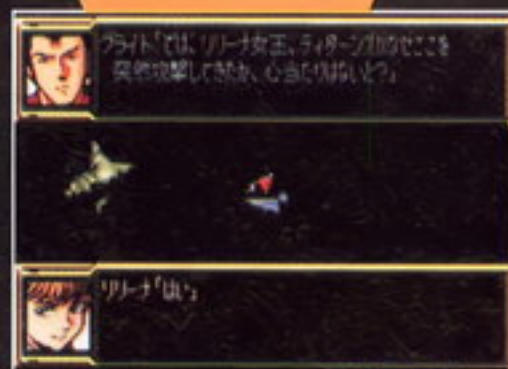
「F」では戦力として重宝したエルガイム勢も、強力なユニットが次々と登場する「完結編」では力不足。しかし、今回紹介する第40話でついにエルガイムmkⅡが登場！　強力なマップ兵器バスターランチャーが使用可能に！

リアル系 スーパー系 第40話 アマンダラ・カマンダラ

「完結編」ストーリーの流れ

	リアル系	スーパー系
F	再会のサンクキングダム	ハマーンの影
第34話	うずまく悪意（前）	フロンティア4の危機（前）
第35話	うずまく悪意（後）	フロンティア4の危機（後）
第36話	ラビアン・ローズ	
第37話	アクシズの攻防	
第38話	ザビ家の亡霊	
第39話	ガラスの王国	
第40話	アマンダラ・カマンダラ	
第41話	ティターンズの悪意	

完結編　今回紹介範囲（第40話～第41話）

ティターンズの襲撃から、サンクキングダムを守り抜いたロンド＝ベル。サンクキングダムの掲げる完全平和主義が邪魔になったのか、それともリリーナを連れ去ろうとしたのか。どちらにしろ、問答無用で事を進めようとしたティターンズに非がある。だが、ティターンズ総帥ジャミトフから、ロンド＝ベルへ届いた通信は「軍の命令で動いていたティターンズの作戦を妨害したロンド＝ベルは軍事法廷に出廷せよ」というものだった。やむなく軍事法廷の開かれる地球へ向かう途中、ロンド＝ベルは所属不明の艦船からの救難信号をキャッチする。それはDCのシーマ部隊に襲われている、ペンタゴナの武器商人アマンダラ＝カマンダラが発したものだった。

プロローグ　ジャミトフ動く

ティターンズに襲撃されるような心当たりはない、というリリーナ。

ジャミトフはロンド＝ベルに対して、軍事法廷への出廷を命じてくる。

救難信号をキャッチ！

マヤ「艦長、救難信号が入っています！」
ブライト「救難？ 艦の名前と所属は？」

軍事法廷に出廷すべく、地球に進路を向けるロンド＝ベル。そこへ所属不明の艦船からの救難信号が！

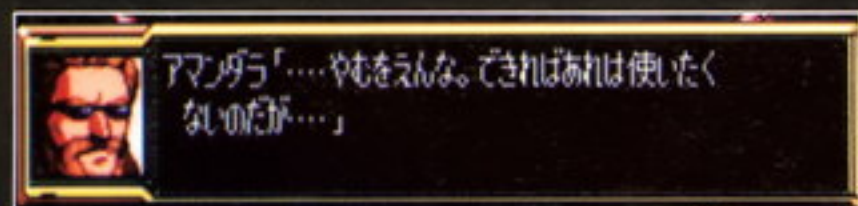
中立キャラクター

一般兵
ホエール

操縦しているのは一般兵だが、船内にはアマンダラが乗っている。撃破されないように。

死の商人アマンダラ＝カマンダラ登場！

シーマ部隊に包囲されたアマンダラは……

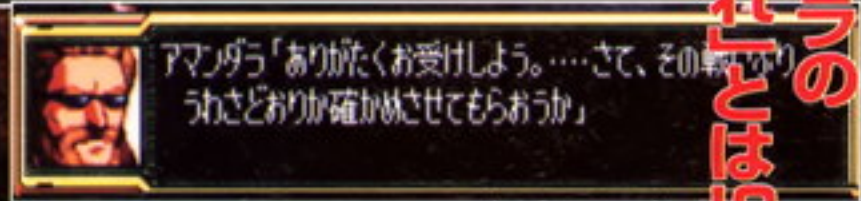
DC軍に包囲されるアマンダラ！ このままでは撃墜必死だ。

アマンダラ「……やむをえんな。できればあれは使いたくないのだが…」

アマンダラのいう「あれ」とは!?

アマンダラ「ありがたくお受けしよう。…さて、その噂どおりうわさどおりか確かめさせてもらおうか」

ブライト「事情はどうあれ、民間人が救難信号を出しているのなら、助けるのがつとめだ。あのホエールという艦を護衛しつつ、DCの部隊を殲滅する！」

追いつめられたアマンダラが動きを見せたとき、ロンド＝ベルが登場！ アマンダラは高みの見物を決め込む。

MAP

ガトー出現!!

増援としてガトーが登場！ アトミックバズーカ健在！

エルガイムmkⅡとヌーベルディザード入手!!

エルガイムmkⅡは、強力なマップ兵器バスターランチャーを使用できる機体だ。それに対してヌーベルディザードじゃね……、と思った人もいるかもしれない。だが、今回のヌーベルディザードはバスターランチャーを装備できるのだ！ mkⅡのものよりやや出力は低いが、十分役に立つ！

今回のヌーベルディザードはバスターランチャー装備可能！

キャオがスクラップのなかから見つけたブラッドテンプルの頭部を、アモンデュールに取り付けたのがmkⅡだ。

エルガイムかヌーベルディザードのどちらかにバスターランチャーを装備可能。

エピローグ アマン商会から補給物資が

無事ロンド＝ベルに救助されたアマンダラは、お礼として補給物資の提供を申し出る。

新型ヘビーメタル、アモンデュール・スタック。このあとキャオが改造を施して、エルガイムmkⅡに！

ヌーベルディザード入手！ ただしアモンデュールとは違い、ホエールが撃墜されると入手できない。

敵主要キャラクター

シーマ＝ガラハウ

ガーベラ・テトラ

いくらシーマ姉さんが強いからといっても、ガーベラ・テトラではそろそろ厳しいか。

ケリィ＝レズナー

ヴァル・ヴァロ

ガトーの戦友である、隻腕の戦士。マップ兵器プラズマリーダーには注意が必要だ。

アナベル＝ガトー

GP-02A

アトミックバズーカは、使用するために気力120を必要とする。気力が上がる前に倒そう。

カリウス

バウ

ガトーが行くところ、必ずついてくる。まあ、弱いからどうでもいいんだけどね。

リアル系 スーパー系 第41話 ティターンズの悪意

ペンタゴナからやってきた武器商人、アマンダラ＝カマンダラ。ポセイダル正規軍と反乱軍の両方に武器を供給し、戦争を長引かせることで自身が利益を得る……。彼が死の商人といわれるのはそのためだ。しかし彼の素性がどのようなものであれ、物資が不足しているロンド＝ベルにとって補給はありがたい。現在は休戦条約が結ばれているとはいえ、確実に戦力を蓄えているであろうポセイダル軍。ザビ家三兄弟が加わったDC軍。そして同じ地球連邦軍でありながら、ロンド＝ベルと敵対するティターンズ。これら強大な敵と戦い抜くには、少しでも戦力が必要なのだから…。

アマンダラからの補給を終え、いよいよ大気圏突入の準備に入ったロンド＝ベル。だがそのとき、レーダーに敵影が映る。強襲をかけてきたのはDC軍。そして指揮を執るのは、第３次大戦で死んだはずのマ＝クベ！　パプティマス＝シロッコ、ザビ家三兄弟と同じく、彼もまた生きていたのか!?　驚きを隠せない一行だが、さらに驚くべき事実が発覚する。プルとプルツーがマ＝クベに囚われていたのだ！　救出に向かうロンド＝ベルの前に、マ＝クベの部隊が立ちはだかる！

MAP

プロローグ　DC、ポセイダル、そして…ティターンズ！

アマンダラ＝カマンダラがここにいるということは、ポセイダル軍に武器を供給している可能性が高い。

ポセイダル軍、DC軍、そしてティターンズ……。ロンド＝ベルをとりまく環境は、さらに厳しくなりつつあった。

生きていたのか！マ＝クベ!!

大気圏突入の瞬間をねらって強襲をかけてきたDC軍。しかし、第３次大戦で死亡したはずのマ＝クベがなぜ!?

新規登場キャラクター

エルピー＝プル
キュベレイmkII

愛機キュベレイmkIIに乗って登場。ファンネルの使い方が、この機体のポイントだ。

プルツー
キュベレイmkII

プルよりも若干戦闘能力が高い。精神コマンドも回復系より戦闘向きのものが多い。

中立キャラクター

デュオ＝マックスウェル
ガンダムデスサイズ

「F」ではかなりの強さを誇ったガンダムデスサイズだが、「完結編」での実力は……？

敵主要キャラクター

マ＝クベ
ザンジバル

ギャンではなく、ザンジバルに乗って登場する。戦艦なので、攻撃の命中率が低い。

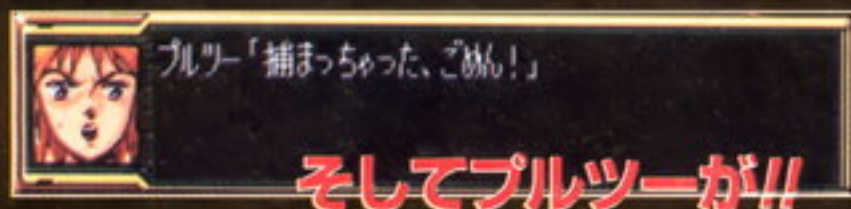
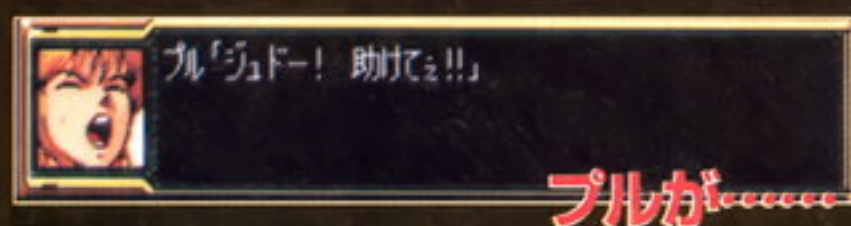
マ＝クベ卑劣なり！囚われたプル＆プルツー！

あのマ＝クベが正面から戦いを挑んでくるとは最初から思っていなかったが、まさかここまで卑劣な手段をとってくるとは……！

マ＝クベに囚われたプルとプルツー。ふたりの乗るキュベレイmkⅡは、弾もエネルギーもゼロ。反撃はおろか移動すらままならないのだ。できる限り急いで救援に向かう必要がある。一応ガンダムデスサイズに乗ったデュオが登場し、ふたりの援護をしてくれるのだが、あまり当てにしないように。

「これは一種のゲームだよ。だが、失敗したときは彼女たちの命で償ってもらうがね……」

プルが……

そしてプルツーが!!

本隊がたどり着くまで、精神コマンドや防御or回避を使って、何とか敵の攻撃をしのごう。

デュオ＝マックスウェル見参！

ロンド＝ベルと敵対するデュオだが、マ＝クベの卑劣な作戦からふたりを救うため、一時休戦を申し出る。

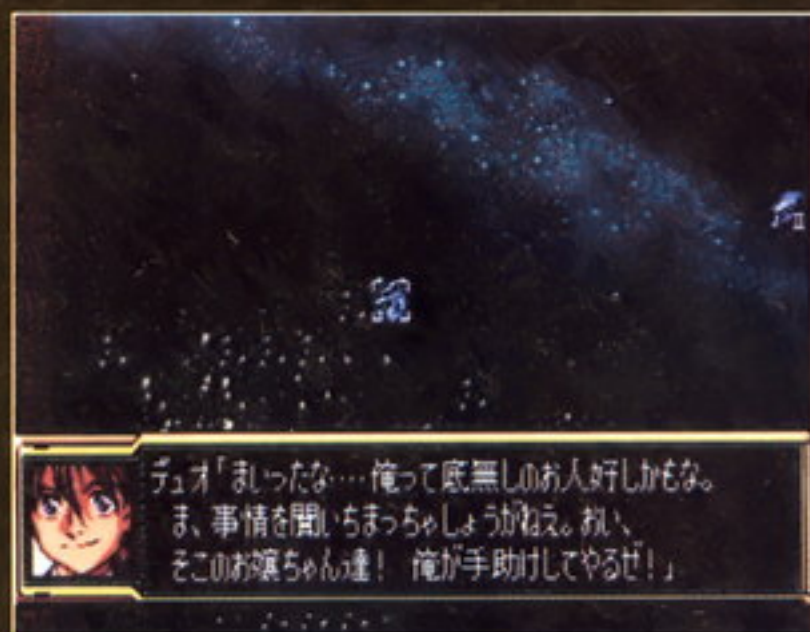
説得イベント

デュオ＝マックスウェル

プルとプルツーを救うため、DC軍と戦ってくれるが、DC軍が全滅、もしくはプルとプルツーが撃破されると、ロンド＝ベルに戦いを挑んでくる。彼を説得できるのは、同じ境遇だったカトルしかいない。

少し軽いが頼りになる

休戦は一時的。デュオの目的は、あくまでロンド＝ベルを倒すことだ。

ともにコロニーのために戦ってきた者として、カトルは説得を試みる。

エピローグ　ティターンズの悪意

無事救出することができれば、シナリオクリア後イベントが。

今までの無理がたたったのか、船体もかなり傷んでいる。

ティターンズの行動の裏にあるものとは？

軍の空きドックの使用を許可せず、代わりに民間のドックを使うように通達してくるティターンズ。なぜだ…？

ふたりが撃破されるとどうなる？

プルとプルツーのふたりが撃破されるとキュベレイmkⅡを手に入れることはできない。どちらかを救出できた場合、そのキャラのユニット（プルなら黒いキュベレイmkⅡ1号機、プルツーなら赤いキュベレイmkⅡ2号機）が手に入る。そしてふたりとも救出した場合は、プレイヤーが選択した機体を入手することができる。ちなみに、ふたりとも撃破されてもキュベレイmkⅡが入手できないだけで、ふたりは仲間になる。

入手できるのは1機だけ。機体の能力はまったく同じなので、あとは趣味で選ぼう。

シリーズ初登場！　プルツーの乗る赤いキュベレイmkⅡ2号機。色が違うだけでも結構新鮮に感じる。

次回は第42～43話紹介!!
軍事法廷に出廷すべく地上に降りた彼らの運命はいかに!?

最強最後のタクティカル

WACHENRÖDER

バッケンローダー

●セガ●1998年夏発売予定●5,800円●タクティカルシミュレーションRPG●1人用●全年齢推奨

特報 SPECIAL REPORT

セガから突如として発表された新作タイトルは、あっと驚くシミュレーションRPGの新機軸だった。人気アーティストを起用した話題性もさることながら、ゲームシステム自体も奥が深く、今夏の期待作となりそうだ。

ミニチュアとCGが融合した特異な映像世界！

シミュレーションRPG

ゲームはタクティカルバトルによるSLGをメインとした、ファンタジースチームパンクRPGだ。
グラフィックやムービーには、CGに加えミニチュアを撮影した画像などを使用し、独特の映像美を再現する。竹谷ワールドと村田キャラが、夢の融合を遂げたのだ。

メカニカルデザイン・造形
竹谷隆之
TAKAYUKI TAKEYA

「ゼイラム」等、雨宮慶太監督作品に欠かせない造形クリエーター。天野喜孝キャラの造形も手がける。サタマガ読者には馴染みが薄いかもしれないが、特撮・造形の世界では、海外でも名が知られる大家である。

キャラクターデザイン
村田蓮爾
RANGE MURATA

ご存じ「豪血寺」シリーズのキャラクターデザイナー。独特のタッチの絵柄や色使いが人気。最近はフリーのイラストレーターとして活躍しており、「ウルトラジャンプ」誌の表紙などでもお馴染み。

サイバーでファンタジーで

舞台設定は、「近未来の退廃的世界観」ということだが、現実社会の延長線上というわけではないようだ。SFでいうところのサイバーパンクといった雰囲気だが、未来的な中に蒸気機関のような古めかしいものが共存する状況は、最近の「スチームパンク」という造語のほうが適切かもしれない。

主人公たちがなぜ戦うのか、バックストーリーになにがあるのかは、まだ情報がない。しかし、「王国」「騎士」「王女」といった単語が断片的に出てくるところを見ると、ストーリー自体は剣と魔法といった、意外とベーシックなファンタジー世界のようにもみえる。

この怪しくも美しい世界は、竹谷氏を中心とする美術スタッフで構築されている。グラフィック的な雰囲気作りは完璧といえるだろう。ミニチュアがゲームの映像のなかでどういう使い方をされるのかが、興味深いところだ。

その世界にアクの強い村田キャラが登場し、冒険を繰り広げていくことになる。今回は、まだ4人分しかキャラクターが発表されていないが、ストーリーに沿ってさまざまな人物が登場してきそうだ。

シティウィンドウ画面。各マップの舞台となる街で、情報収集や買い物ができる。ときにはイベントなどが発生するようだ。

ブラックマーケット。いわゆるショップだが、自分のアイテムを別のアイテムと交換するというシステムになっている。

主人公

妹との約束を果たすため、王国の騎士を目指す青年。得意な得物は剣。どことなく陰があるようにも見える。

怪しいメカも

ヒロイン

勝ち気で世間知らずの王女様。素手で戦う格闘技の達人だ。王女が戦いに身を投じるのはなぜか？

スチームパンクな世界

武器には蒸気機関が内蔵!?

じつはこのゲームには、スチームパンクと呼ぶにふさわしい設定がある。それは、各キャラクターの持っている武器が蒸気機関を内蔵しているという点だ。

攻撃することによって熱が蓄積していき、それをまた攻撃の力に変えられるらしい。必殺技などにも関係がありそうだ。

文字通りスチームパンクなシステム。左下のメーターがアクセルメーターで、攻撃の威力が調節できるのだ。

戦闘はフルポリゴン

戦闘は基本的にはSLGで、タクティカルバトルという形式が採られる。そしてそのシーンは、ポリゴンで表現される。使用する武器によって画像やアクションが変わるので、いろんなパターンを見ることができるだろう。ただし戦闘シーンはムービーとして表示されるだけで、格闘ゲームではない。

剣を持って攻撃を仕掛ける主人公のアクション。他のキャラは、飛び道具なども使用するらしい。

敵に向かって攻撃開始。背景も３Ｄでモデリングされ、ド派手な演出で盛り上がる。

続々登場！

続々登場する村田キャラ。独特のタッチのイラストが、ゲームでどう表現されるのかが楽しみなところ。

多彩な技を持つヒロインの蹴りが炸裂！格闘ゲームのようだが、実際に戦うわけじゃない。

階層構造の立体空間を

ゲームのメインは、タクティカルフィールドで繰り広げられるSLGだ。基本は、ターン制のシミュレーションでわかりやすい。

マップのクリア条件は、敵を全滅させるだけではなく、ストーリーに沿ってさまざまなものが用意されている。単に力任せに戦えばいいというわけではないのだ。

マップ自体は、平面ではなく立体的に表示される。もちろん視点変更、拡大縮小などができるので、複雑なマップでも細かいところをじっくりと見ることができる。

3Dパズル的なマップ

マップには、写真からも判別できるように段差がある。高さの概念があり、当然高いところから低い場所へ攻撃するほうが有利だ。

高さの概念があるタクティカルSLGはこれまでにもあったが、「バッケンローダー」のすごいところは、マップが階層構造になっていて、2階と呼べる部分があること。2階に飛び道具を持った戦力を配置し、1階では剣による接近戦をしかけるといった、論理的な戦術が展開できる。非常に戦略性の高いマップシステムである。

勝利条件
ケミカルブラザーズを救出せよ
敗北条件
ケインの死亡

マップのクリア条件の表示。敵を全滅させるという単純なものばかりではない。

拡大縮小、視点切り替えが可能。よく見ると、2階に兵士がいることがわかる。

2階があって、階段で上っていけることがよくわかる。中央には怪しい機械のような物があったりと、すべてが立体的。拡大縮小できるので、じっくりとマップを観察しよう。

さまざまな仕掛けを3Dで表現

マップ中には、単なる障害物だけではなく、いろいろな仕掛けが施されている。それは罠であったり、ドアであったりとさまざま。

キャラクターたちは、ただ戦闘をするばかりではなく、マップ中のさまざまな仕掛けを操作して目的を達成しなければならないのだ。

マップ中の仕掛けは、3Dのグラフィックでビジュアルに表現される。いろいろな動きが伴うものは、もちろん画面上で動き、きちんと演出されるのだ。なかには、かなり大がかりな仕掛けも用意されるようなので、アッと驚くような大胆な動きも見られるのだろう。巨大メカなどが、どのように登場してくるのかも気になるところだ。

移動
エアル
LV 1 S-TYPE
HP 200/ 200
EXP 0

SLG画面のグラフィックも、かなり美しい。いろんなオブジェが立体的に見える。

必殺技
エアル
LV 1 S-TYPE
HP 197/ 200
EXP 0

必殺技などもあるようだ。戦いながら、目的の作戦行動を取ろう。敵はマップクリア条件を邪魔しようとしてくる。

スイッチ
キャロル
LV 1 S-TYPE
HP 185/ 185
EXP 0

マップのクリア目的である救出のシーン。牢自体もマップ中にあるのだ。

利用したタクティカルバトル

行動を自由に振り分けられる

シミュレーションマップでの行動は、アクションポイントシステムが採用されている。移動や攻撃等の行動をすると、その分だけアクションポイントが減っていく。アクションポイントがあるだけ、キャラクターは自由に行動を選ぶことができるのだ。

敵も当然アクションポイントの範囲内でしか行動できないので、それをうまく計算すれば、より有利な戦術を展開することができる。

また、マップのクリア条件は敵の全滅だけではないので、効率よく動いてさまざまな仕掛けをクリアすることが大切だ。場合によっては、戦闘よりも仕掛けの操作に行動を振り分けたほうがいい場合もあるだろう。

戦いは、いろんな場所で発生する。これは、プラットホームでの戦闘。状況に応じて適切な行動をしなければならない。

アクションポイントが足りないと、選択できない行動がある。緻密な計算が必要だ。

日本代表チームの監督になろう！

〜世界初、サッカーRPG

特報 SPECIAL REPORT

セガ・エニックス／スポーツRPG

●6月発売●価格未定●1人プレイのみ●全年齢推奨

「サカつくのセガ」と「ドラクエのエニックス」が手を組んだ。その成果がこの「日本代表チームの監督になろう！」だ。一体、世界初の「サッカーRPG」とはどんなものなのだろうか？ エニックスのプロデューサー・二見眞治氏にお話をうかがった。

撮影協力：デサント

「セガさんとのダブルブランドは予想以上の結果を生みました」

エニックス プロデューサー
二見眞治氏

サッカーへの熱き想いをゲームで表現すること

――まず、サッカーRPGというのは今までにないものですが、この作品が誕生した経緯は？
二見　まず、エニックスが主催している一般の方からゲームの企画案を募集する「インターネットコンテスト」というものがあって、「フットボール・ラボ」という作品が第1回の優秀賞を受賞したんです。これが今回の原案です。このゲームが非常に面白くて、商品化できるんじゃないかと考えていた頃、セガさんと「一緒に作ってみよう」と話がまとまって。「スポーツゲームに強いセガさんと組めば、絶対いい作品になるだろう」という確信もありましたので、セガさんとエニックスのダブルブランドとして制作を開始しました。
――両社はどんな役割分担になっているんですか？
二見　企画・原案をエニックスが、ゲームデザイン・開発をセガさんが担当しています。ベースとなった「フットボール・ラボ」は、サッカーの戦術性が非常によく描かれたものなんです。そのシミュレーション的な要素と、RPGの持つストーリー性をドッキングさせたいと、こちらから提案しました。このようにコンセプトをこちらで提示して、あとはセガさんの開発陣と打ち合わせをしつつ、実際の開発を進めているという形ですね。
――日本代表チームを登場させたというのは？
二見　日本代表がW杯に出場するまでの経緯というのは、まさに絵に描いたような演出だったと思うんです。"ドーハの悲劇"から"ジョホールバル"までの道のりを、もっと親近感のあるものとしてゲームで表現できないか、というのが日本代表をゲームの中に取り入れた根底にありますね。そういったサッカーの現状に即した形で、かつウチが考えるRPGのテイストを入れたゲームを、サッカーを愛する人＋RPGが好きな人へ向けたものとして提案していきたいなと。ただ、セガさんの考えるRPGと、こちらが考えているRPGとでは概念的に若干違う部分もありますので、その部分をセガさん側の方と話し合いつつ、私が調整させていただいています。
――日本代表の劇的なドラマをゲームで再現したわけですね。これは"サッカーの中のドラマ性"の表現に力を入れているということなのですか？
二見　そうですね。日本をはじめとする代表チームが国際舞台に出場し勝つというストーリーももちろんドラマチックな部分。ただ、野球で言うところの"江夏の21球"のような、試合中のドラマが、サッカーにも存在すると思うんです。諸外国の一流選手は腕の振りだけでフェイントをかけたりするわけですから。そういった芸術的なプレイにもドラマはあるわけです。そういうことを何とかしてゲームで表現できないか、と考えたんです。
――ということは、シミュレーション的要素の強い、試合の戦術面などが今回の作品の中心に？
二見　はい。基本はセガさんの得意とされるサッカーのシミュレーションがメインです。そこで、RPGの要素が無理なくユーザーに没頭してもらうためのエッセンスになればいいと。単純には、自分のチームを育てて試合をやって、予選を勝ち上がって本選で優勝することが目的。でも、それだけでは単なる勝ち抜きスポーツゲームじゃないですか。このシステムは選手を自分で操るわけではないから、モチベーションを持ってもらうことが必要だったんです。RPGということは"成長する要素"があるということ。このゲームでは選手、監督、国にもレベルが存在するんです。国々には"サッカー熱"がそれぞれあり、ゲームが進行して、いい成績を残せば残すほど、サッカーをやりやすい環境に変化していくんです。新人がいっぱい出てきたり、大きい国際大会が誘致できたりとか、そういうことが可能になるわけです。
――国全体でサッカーを盛り上げていくということで、代表監督をプレイヤーキャラクターに？
二見　やっぱり、今注目されているのは日本代表の選手じゃなくて、岡田監督個人なんじゃないか、という気がするんです。それと、選手からの視点ではなく、違った視点を持たせたいと思ったのもあって、代表監督を主人公にしたわけです。監督というプレイヤーのキャラクターを設定し、それを取り巻く人達は「みんなサッカーを愛してるんだ」という世界観を表現しようかなと。

「セガ＋エニックス」という方程式の答え

――このゲームには、二見さんご自身のサッカーへの熱い想いが込められているわけですね。
二見　正直、この作品を作るのも、まず僕自身がサッカーが好きだ、ということがありますから。いい作品を作ることで、日本のサッカーを少しでも盛り上げたい、応援したいという気持ちもあります。何しろ、小学校2年生の時からサッカーをやってきて、20年以上の想いがあるわけです。だから、個人的には「ニッポンがんばれ」という気持ちがすごく強いです。サッカーがもっと地位を向上してくれるといいな、と常々思ってるんです。
――二見さんから見て、サッカーの魅力はどんなところにあると思われますか？
二見　サッカーは文化なんです。20歳の頃、イギリスでしばらく生活していたんですけど、向こうの人は公園とかでサッカーをやる習慣があるんですよ。学校が終わった後や、日曜日に。それに、話題に困った時には必ずサッカーの話になったりする。すべての人々にサッカーが浸透してるんですね。サッカーって、ルールもシンプルでわかりやすいですから、本当に熱くなれますからね。
――そんなサッカーをこのゲームを通じて、日本中の人に浸透させたいということなんですね。
二見　そうですね。とにかく「ニッポンがんばれ」と言いたいな（笑）。それに、ユーザーの方にとってはこの作品は1つの「答え」だと思っているんです。スポーツゲームが得意なセガさんとRPGで実績を持っているエニックスが1つのゲームを作るというのは、ある意味で今までの枠を超えてますからね。ダブルブランドって、ビジネス的には1社で売るよりメリットは少ないわけです。それを考えても、作品のことだけを考えて作っているということがわかると思うんです。やっぱり、餅は餅屋というか、サッカーとRPGが持つお互いのいいところを引き出そうという試みはうまくいっていると思います。とにかく、非常にいい環境で作られているので、期待してほしいですね。

ゲームのメインストーリーは、監督であるプレイヤーが日本代表を率いて世界大会で優勝するまでの物語だ。

世界的な名監督になって日本を

“RPG”と“サッカーシミュレーション”。2つのジャンルの利点をミックスしたのが本作である。

プレイヤーは、まず日本代表チームの監督に就任する。その後、練習や試合を通じてチームを強化したり、アイテムや優秀な人材を探索して監督として成長していく。最終的には、世界一の監督になることがこのゲームの目的だ。

登場する選手の総数は約1,300名。フランスW杯アジア予選に出場した日本代表選手が実名で登場するほか、サカつくでおなじみの仮名選手やオリジナル選手も登場。

また、試合実況はフジテレビの長坂哲夫アナ、解説は元横浜マリノス監督の早野宏史氏が担当する。

「不敗神話」を誇るフジテレビのアナウンサー・長坂哲夫氏が実況!

START

日本代表監督に就任

ゲームスタート前に、主人公の名前と性格タイプを入力。これによって、将来、主人公の成長に差が生じる。まず、日本代表監督からゲームは始まる。他国からオファーが来るまでは日本で経験を積もう。もちろん、ずっと日本にとどまり監督を続けることもできる。

主人公は日本人。国際舞台での経験がないデビューしたての新人監督だ。

MAP画面

チーム強化の基礎を作る

まずはMAP上を歩き回ってみよう。ここではその国のサッカー文化を実感できるようなさまざまな出来事が起きる。大切な仲間たちとの出会いや、伝説のアイテムを探索するイベントもある。

街には様々な施設が

街にはサッカー文化を振興する「財団」や練習を行うための「合宿所」、チームのために力を貸してくれる「サッカー協会」などの施設がある。国全体のサッカーレベルを底上げしたり、より強いチーム作りをするのが目的だ。

施設内での行動

「財団」では、ボールの寄贈などによってサッカー人気を上げることなどができる。「協会」では親善試合を組むなどの行動が可能。

世界12カ国が舞台に

時間内ならば自国以外の国へも出かけられる。MAPのある国は全部で12カ国。代表監督に就任できるのもこの12カ国だ。

ショップでアイテムを売買

ショップでは、監督や選手の能力をアップさせるアイテムを売買する。「アイテム」というあたりが、いかにもRPGっぽくっていい。

ファンとの交流

街では草の根レベルのサッカー文化と接触できる。情報を得るために民家を訪ねたら、思わぬイベントが起きた、なんてことも……。

ゲームの基本的な流れ

「サッカーRPG」というまったく新しいジャンルを切り開く本作。いったいどんなゲームになるのか、ここでゲームの基本的な流れを見ていくことにしよう。

まず、プレイヤーはマップ画面で行動する。ここではチームを強化したり、イベントが発生したりするのだ。そして、一定の日時が過ぎたら、公式大会がやってくる。大会でいい成績を収めれば、監督や選手のレベルアップが可能。成績が悪いと解雇されることも……。

監督就任

プレイヤーは、まず日本代表チームの監督に就任する。その後、経験を積んで監督としての能力を上げていけば、ブラジルやイタリアなどの一流国の監督になることもできる。また、監督能力が上がれば、国全体のサッカー技術も底上げされるのだ。

MAP内で行動

大会が開催されるまではMAP上を自由に歩き回ることができる。ここで人々に話しかけると「名選手」が仲間になったり、アイテムが手に入ったりするイベントが起きることもある。また、合宿所で選手を強化したり、海外ではサッカーくじを楽しんだりすることもできる。

公式大会(試合)

MAP上では各施設内で行動するたびに時間が経過していく。そして大会の日時がやってくると、スタジアムで試合が始まる。作戦立案をして戦術を決定したら、いざ試合へ。試合後は経験値が入り、監督・選手・連係プレイのレベルがアップする。試合後はまたMAPに戻って行動だ。

契約更新

2年の契約期間が過ぎると、契約更改が行われる。満足できる成績を収めていた場合、再び2年間の契約を結ぶことができるのだ。また、他国からオファーが来た場合、今の国に残ることもできるし、移籍することもできる。好きな国を選ぼう。

解　雇

1年ごとに発表されるワールドランキングの結果が悪かったり、契約条件(日本の場合は韓国との親善試合に負けないことなど)を破ったりすると、任期中でも監督をクビになる。そしてどの国からもオファーが来なくなるとゲームオーバーに……。

サッカー先進国に育てよう!!

サッカー文化と国民性

本作では、国ごとに異なる「サッカー文化」や「国民性」を持っている。サッカーに対する国民の関心や設備の充実度から、契約条件、監督の評価の基準までが国ごとに設定されている。それによって、監督に要求されるプレイスタイルや戦術の立て方まで変化するのだ。また、国の文化を反映したイベントも用意されている。

国民が求めるサッカーの特性を示すグラフ。違う国の監督になると、今まで身に付かなかった能力が上昇することも。

MAPでの行動期間が過ぎ、試合の日程が来ると、スタジアムに行って試合開始だ。

試合シーン リアルタイムで思考する選手たち

ポリゴンを使った試合の画面は迫力がある。だが、それ以上に選手1人ひとりがリアルタイムで思考しながら作戦を実行していくという"動き"に注目したい。

オーバーヘッドキック!! こうした個人技を、連係プレイに組み込んで作戦を実行させることができる。

選手を強化するには……

選手の能力は合宿場での練習と、試合経験によって上昇する。合宿場では、選手同士の連係プレイの熟練度を上げたり、選手個人の練習ができる。また、逸材を発掘して、正代表のメンバーを充実させていくことも、チーム作りには大切だ。

「逸材探索」はサッカー協会で実行できるが、資金が必要となる。

合宿所。選手強化のための拠点となる場所。選手を鍛えて試合に臨もう。

セットプレイも選手同士の連係が重要になってくるだろう。

試合画面は、フィールド全体を見渡せるような視点が多くなりそう。

試合中に監督であるプレイヤーができることは、戦術・作戦の変更や選手の交替などに限られている。

試合経験を積んで名監督を目指すのだ!

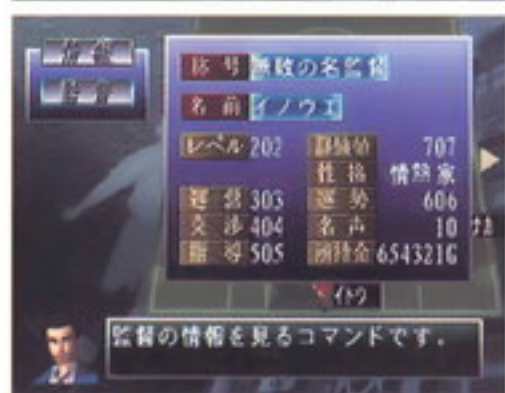
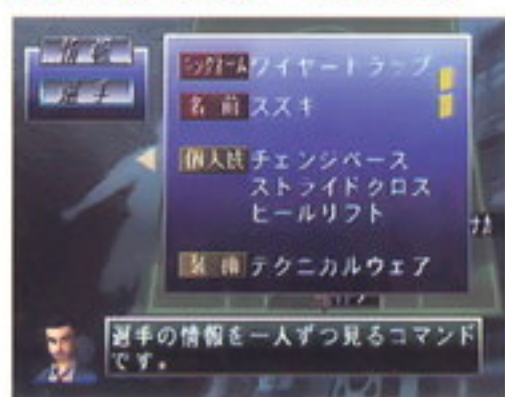
"作戦立案"で高度な戦術サッカーを展開

RPG的なストーリー性の要素以上に、本作の重要なカギとなっているのが戦術面。つまり、サッカーSLGとしての部分である。

試合の戦略・戦術を決定するのが、"作戦立案"のコマンドだ。数十名の中から正代表を選出したり、選手の配置を決めたりすることはもちろん、「4−4−2」などのシステムの選択、中心選手・マークすべき敵の選手の設定など、高度な作戦の組み立てが可能だ。

また、"連係プレイ"によって、プレイヤー独自の戦略を作り出せるのが、本作の大きな特徴である。

監督能力も成長

選手のレベルが上がると個人技(必殺技みたいなもの)を会得する。

監督が成長すれば作戦も強化されてスーパープレイが出やすくなるのだ。

「連係プレイ」とは……

「連係プレイ」とは、練習時にプレイヤーが設定できる得点パターンのこと。まず、作戦の起点となる場所を設定し、ゴールまでにどの選手にボールを回して、どのようなパターンで持ち込んで行くかを決める。つまり、攻撃の起点からゴールまでの1本のラインを決めてしまうというわけ。攻撃のパターンはパスやドリブルのほか、個々の選手が持つ個人技を組み込むこともできるのだ。

試合中ではキーとなる選手が設定された位置でボールをゲットした時点で作戦が発動。連係プレイが実行される。熟練度が高いほど、連係プレイは成功しやすくなる。

最終目的はI杯優勝監督

4年に一度開催される"インターナショナルカップ"(I杯)に優勝すると、ハッピーエンドを迎える。ただし、それまでにはさまざまな悲喜劇を経験することになるだろう。また、日本以外の国の監督に就任していても、I杯で優勝すればエンディングとなる。

I杯優勝は簡単ではない。まずは企業大会や国際大会で経験を積もう。

特報 SPECIAL REPORT

サイキョー伝説、ふたたび？

POCKET FIGHTER

ポケットファイター

●カプコン
●5,800円
●7月9日発売予定
●対戦格闘
●拡張RAMカートリッジ4MB対応

約１カ月ぶりに登場の「ポケットファイター」。今回は試合の流れを大きく左右するマイティコンボを紹介。あの派手でおもしろい演出は健在だ。

挑発＆勝ちポーズ

このごろの対戦ゲームには欠かせなくなっている挑発。挑発といえば、相手を神経を逆撫でするような物が多いけど、そこはかわいさがウリの「ポケットファイター」や っぱり挑発もかわいさいっぱい。これじゃ逆になごんじゃうかも？

フェリシアにはやっぱりネコじゃらし？「ポケットファイター」にはこんなかわいい挑発が、たくさんはいってるのだ。

おにぎりに舌鼓をうつイブキ。戦い終わってちょっとひと休みかな。後ろを見ると自称悪の帝王さんもかわいくなってます。

こんなことも

あんまりしゃがんで動かないでいたら、対戦中なのについウトウト。やっぱり刑事のお仕事は大変みたい。疲れがたまっているのかな？

おまち！ポケットファイターの続報だよ！

※画面写真は48Pが他機種版、49Pがアーケード版（つくってファイターモードのもののみ他機種版）のものです。

ちいさくても、すごいのです

見た目はかわいくても、対戦格闘だから、強力なハイパーコンボだって使っちゃう。チャンスの時にはマイティコンボで相手の体力をごっそりいただいちゃおう。いくらかわいいからって、なめてかかると痛い目を見るよ。

魔法仮学者タバサのスーパーコンボ。タバサロボを呼び出して、極太レーザーで攻撃だ。けど、タバサのこの格好っていったい…？

交通の激しい中国。その交通整理だって大変です。はねられないように気を付けてね。

マイティコマンド

素早く近づき、腰に差した一振りの日本刀で敵を一閃。斬られた敵は細切れになってしまうぞ。

さくらの呼びかけに、どこからともなく現れるマッチョなお兄さん。この後相手は大変なことに。

おなじみのダークネスイリュージョン。攻撃があたるとモリガンが２人に分身して…ってなんかよく見ると、片方の人がいつもと違っているんですけど…。

なんとリュウにも自然を操る力が！ 雨雲を呼び出し、雨と風の力を借りて旋風脚をお見舞いするぞ。

PS版にはこんなモードが入っているぞ「つくってふあいたー」モード

PS版の「ポケットファイター」には、自分だけのキャラクターがつくれる「つくってふぁいたー」モードが入っている。果たしてサターン版には？ そして移植度は？ 気になる詳細は……待て続報！

サターン版には……？

今ここによみがえる戦慄……美しき夜

鍛えよ！闇を断つ力

今回の「ドラキュラ」では、主人公が成長する。闇の力を鍛え上げろ。

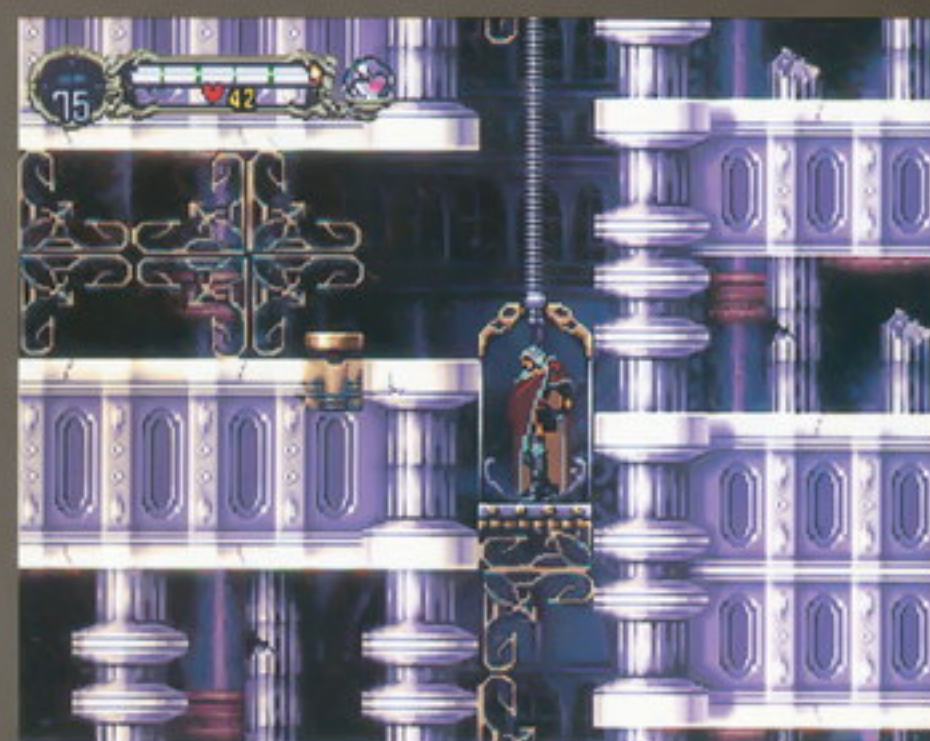
本作がこれまでの「悪魔城ドラキュラ」と大きく異なる点に、主人公アルカードが戦闘を重ねることで経験を積み、レベルアップすることが挙げられる。レベルアップすると、攻撃力や防御力などの能力が上昇し、敵との戦闘をより有利に進めることができるようになるため、アクションゲームが苦手な人でも、必ずクリアできる内容になっているのだ。

アルカードが成長するだけでなく、アイテムによるパワーアップも存在。

探索で暴かれる魔城の謎

復活したドラキュラ城をくまなく探索。秘められた謎を解き明かせ。

「月下の夜想曲」は、ステージクリア型アクションであった前作までと違い、広大な悪魔城内を探索しつつ行動範囲を広げていく、RPG色の強い展開でゲームが進行する。特定のクリアルートが決められていないため、城の隅々まで丹念に探索するのも、最短距離を突っ走るのもすべてプレイヤーの自由。これは本作の大きな魅力の1つと言えるだろう。

左は広大な悪魔城のほんの一部。探索に重点をおいてアイテムを集めるか、磨き抜いたテクニックで勝負するか…？

城のどこかにあるスイッチで動くエレベーターなど、仕掛けも豊富。ときには同じ場所を往復しなければならないことも……？

発売まで2カ月！

悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

いよいよサターン版の全貌が明らかに

特報 SPECIAL REPORT

●コナミ●5月21日発売
●3,800円
●アクション
●1人プレイのみ
●全年齢推奨

高い移植度だけでなく、そのオリジナル要素も見えてきたサターン版「月下の夜想曲」。ボリュームあふれるシリーズ初の探索型アクションゲームがまもなく、しかも3,800円で遊べるとはうれしい限りだ！

の一族がサターンに舞う

今回のサターン移植に際して、コナミが心がけたのは「完全移植＋α」。プレイステーション版にあったすべてのフィーチャーはそのままに、サターン版ならではのオリジナル要素が数多く盛り込まれているのである。

プレイステーションで遊びつくしてしまったプレイヤーも、それらの新要素を探すことでもう一度悪魔城の戦慄を楽しむことができるのだ。

プレイステーション版をやりつくしたというプレイヤーでさえ見たことのないイベントも存在。

当然、元からあるイベントも完全に再現されている。これは城の地下に住むボスキャラとの戦闘だが、その動きにまったく違いは見られない。

美しく響く月下の夜想曲

制作に当たって追加されたオリジナル要素も充実。

導かれた新たな挑戦者

魔城の謎に挑むプレイヤーキャラが2人追加され、合計3人に！

"狩る者" リヒター

魔物狩りの名門ベルモンド家の直系、リヒター・ベルモンド。ムチと体術による戦法は、前作までと同じ操作感覚で遊ぶことができるだろう。

ベルモンド家に伝わるムチと体術が彼の武器。

アイテムを装備できないので、純粋なアクションゲームとして楽しむことができるキャラクターだ。

"召喚師" マリア

聖獣を召喚して攻撃や回復を行うことのできる召喚師マリア・ラーネッド。3人の中では唯一、通常攻撃が遠距離攻撃だが、プレイヤーのテクニックしだいでは近接戦も可能である。なお、彼女もアイテムは装備できない。

聖獣を召喚しての攻撃に目が行きがちだが、魔力を帯びたパンチ攻撃や3段ジャンプなど、体術も得意。

魔城に潜む見知らぬ恐怖

復活のたび、その姿を変える悪魔城。その魔力が新たな恐怖を生み出した。そう、新イベントの追加である。

悪魔城地下に広がる「毒植物研究棟」を始め、新ステージ、新イベントが数多く追加されている。当然、それにともなって探索を有利にする新アイテムも多数用意されているので、それらを探すのも新たな楽しみの1つと言えるだろう。

サターン版のみに登場する新たなクリーチャー、ガーゴイル。ただの石像だと思って近づくと痛い目にあう。

冒険を助ける新アイテムも登場。ついにアルカードも走ることができるのだ!!

マリア対アルカード!?

特報 SPECIAL REPORT

- ●セガ
- ●5月28日発売予定
- ●6,800円（2枚組）
- ●アドベンチャー
- ●1人プレイ用
- ●全年齢推奨

伝説的な最終回から3ヵ月、みんなの心の薔薇は枯れてしまっただろうか？　そんななか、音沙汰が途絶えていたゲームの新情報が飛び込んできた。膨大な量の音声収録が終了し、発売日へのカウントダウンが始まったのだ。今回は、新しくなった画面写真とともに、声優さんのネタバレコメントを一挙公開！

少女革命ウテナ
いつか革命される物語

オリジナルトレカ3枚同梱決定!!

ゲームには、オリジナルカードダスマスターズが3枚添付されることが決まった。描き下ろしで、かなり気合いが入っている。

入魂のレコーディング終了！

声優さんのコメントから ゲームの秘密を読み取ろう！

アフレコ収録が無事終了したところで、声優さんからコメントを寄せていただいた。そのなかには、ゲームを語る真実がそこはかとなく隠されていた。

正式にはまだ発表されていない、恋愛的な部分やストーリー展開を垣間見ることができる。意外な形でゲームの全貌が見えてきた。

セリフは主人公も含めて全部しゃべるから大変。収録に約１ヵ月を費やしたとか。

ウテナたちの日常生活がわかる！

川上とも子（天上ウテナ役）

まず台本をいただいて楽しかったのは、それぞれの登場人物の日常生活。たとえば学校の帰り道や放課後にどこの喫茶店に行ってるとか、そういうちょっとしたことがわかってくるんです。そこがとても楽しかったし、またプレイされる方も楽しいんじゃないかなって思います。

主人公は、わけもわからずにこの世界に入ってしまって、しどろもどろと進んでいきます。ウテナは、それよりも前に経験しているので、「がんばれよ。まだまだこれからいろいろあるぞ」っていうようにきっと思っているんじゃないかなと思います。だからウテナは、すごく彼女の力になってあげたいと思っているでしょう。またウテナは、あんまり深くものを考えるタイプじゃないので、流されるようになるだろうなっていうふうに思って、見守っているんじゃないかなとも思います。

アンシーは今回もマイペース

渕崎ゆり子（姫宮アンシー役）

ゲームでも、テレビシリーズのまんまのキャラクターがそろって、生かされていておもしろいなと思っています。

ＴＶの第３シリーズに入ってきて、すごくシリアス系入ってきたじゃないですか。暁生さんとのすごいカラミとか（笑）。今回は原点のアンシーに戻れて、すごく穏やかな感じが出た点がとても印象的だなと思いました。のほほーんと、またなにを考えているのかわからない、ぽよぽよっとした感じで「カキフライおいしいですよ」みたいなアンシーです。でも、その中でもパシッと急に背中に氷を入れられるような言動をしたりとか、現実を見据えてたりといった、そういうところも相変わらずの「アンシーの世界」が広がっているなーと思っています。

冬芽が目当てなら遊ばれる覚悟で

子安武人（桐生冬芽役）

冬芽は、基本的にＴＶシリーズと変わってません。プレイボーイというところを押さえてもらって、そこをわかっていただくと、今回のゲームもアリかなって感じになっています。めちゃめちゃ口説きまくってますから、恋愛シミュレーションとしてドキドキしたりとか、そういうときにはうってつけのキャラクターです。キザなことばっかり言っているんで、耳が気持ち悪くならないようにしてほしいですね（笑）。

とにかく冬芽をなんとかしようというふうに考えないでください。みなさんだまされないように気を付けてください。ひどい男なので。優しい言葉の裏には絶対的に破滅が待っていると思ってください。

世の中こんなものだよというところを楽しんでいただけるという人ならやってもいいと思います。遊ばれるの覚悟の人は、冬芽と遊んでください。いいところまでいきますよ（笑）。

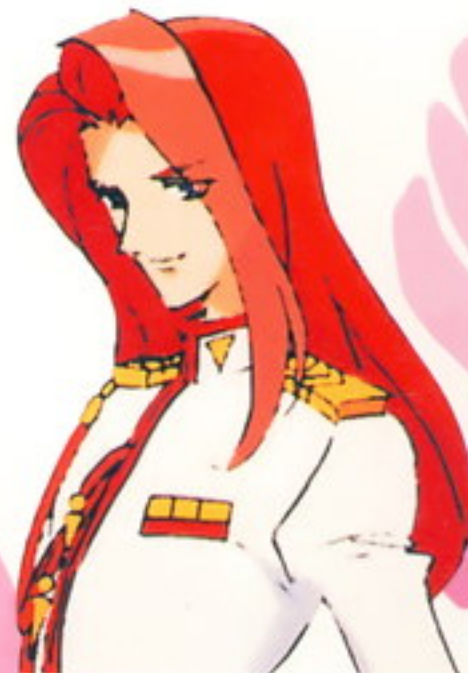
グラフィックは日々グレードアップ中？

今回届いたゲーム画面の写真を見てまず驚いた。１月末に本誌に掲載した写真とはまるで違う。グラフィックがグレードアップしているのだ。「今回が本当の画面公開だといえます」と開発者が胸を張る通り、まさに入魂のグラフィックといえる。ＪＣスタッフ会心の原画で、ＴＶシリーズを見ていた熱狂的なファンでも文句がなかろうという出来映え。ただのキャラゲーにあらずという雰囲気が漂ってきた。

また、選択肢の表示なども変わった。全体的にすっきりし、非常に美しいレイアウトに変わっている。

スクロール表示する大判ＣＧ。クオリティが高い。

台本10冊の大ボリューム！

藤野かほる（主人公役）

あまりにもセリフのボリュームがあって、台本いただいたときに「ウソでしょ」と思いました（笑）。多分これほどは喋らないだろうと思っていたんですけど、主人公役といわれていたので、よしがんばるぞと。でも最初台本は3冊しかありませんでしたので、その後にたくさんきたときは、怖かったです（最終的に台本は10冊でした）。

最初は元気で明るい、普通の中学2年生だと思っていたんですけど、話を進めていくに従って深刻なシーンも増えてきたので、芝居も濃くしていかなくてはいけないかなと苦戦しました。

とにかく自分では、爆発してがんばったつもりです。自分がプレイヤーだったらこうしながら進めていくぞっていう感じで、遊べるところはできるだけ愉快に、悲しいところはできるだけ悲しく演じました。あとは、みなさんにどのように感じていただけるかですね。

このゲームは分岐とかもいっぱいあって、自分で数えたところ16通りもあるところもありました。みなさんできるだけたくさんクリアしてください。いっぱいクリアしないと見られないものもあるぞ！　ということで楽しんでください。藤野は楽しめました！
私も初心者でした。皆さんも初心者かもしれません。そういう人にもおすすめだと思います。買ってください。

千種は悲しい女？　嫌わないで

岡本麻弥（三条院千種役）

千種は謎がある人なのですが、今それを明かしてしまうとつまらないので、そのあたりはゲームを進めながら楽しんでもらえたらと思います。

台本をいただいてチェックして、その時点では美形のユニセックスな感じなんだな〜と思ってました。収録当日にイラストを見せていただいて、とてもきれいなので納得しました。ただ情念の部分で彼女は「女」なので、むしろ乾いた感じで演っていったほうが、怒ったときとか情念が燃え出したときには、より怖いんじゃないかなと思って演りました。

新しい役どころに挑戦させていただいたので、私としては有意義な作品でした。ゲームはバラバラに自分の役だけ録ることが多いんですけど、これはみんな集まってやりましたんで、作品の雰囲気にも入りやすかったですし、とても印象深かったです。草尾毅さんからダメ出しをされながら（笑）、三石琴乃さんからイジメられながら（笑）、なじもうとがんばって録ってます（笑）。皆さんにも楽しんでもらえると思います!!

最後に、皆さん千種を嫌わないでください。悲しい女だったと思ってくださいね！

樹璃の意外な

今回の物語の樹璃は、弱点をつかれると人間はもろいのですね、と思ってしまうくらい翻弄されています。

ただこのゲームは、かなり物語の枝分かれがあるんです。樹璃が主軸となるお話に進んだバヤイには、樹璃のファンにかなり満足していただ

新着画面で序盤の展開をチェック！

ここでは、新着画面を使ってゲーム序盤の展開を紹介していこう。

シナリオの時間的設定は、TVシリーズの第8話と第9話の間と明確になっている。ウテナはすでに西園寺、ミッキー、樹璃を退けているが、冬芽とは戦っていない。第9話で大問題となる西園寺の暴走が起こる直前なのだ。

そんなところに、主人公である女の子（プレイヤー）が転校してくることから、すべてが始まる。

転校

ある日主人公は、両親から自分が鳳学園へ転校することになったと知らされる。じつは両親は鳳学園の出身で、鳳学園の理事長に転校をすすめられたというのだ。そんなわけで、鳳学園での生活がスタートする。

なにやら転校理由からして、すでに暁生の計略の影が見え隠れする？

誌上初公開！　主人公のご尊顔。ようするに、プレイヤである自分。登場シーンでは、ちゃんとバラも回ってる。

決闘に敗れ失意の西園寺が、いよいよアンシーに対して暴挙に出た。どうしたらいいの？

助けようとしたら、西園寺が強気に出た。このピンチに、ウテナ様が登場！　助かった。

出会い

転校早々目撃した光景は、衝撃的だった。あの西園寺が、こともあろうにアンシーをひっぱたいたのだ。

ここで、「助ける」「様子を見る」といった第1の選択肢が登場する。助けに入れば、ウテナが現れて助け船を出してくれるのだ。

ゲームをプレイして西園寺ファンになろう

草尾毅（西園寺莢一役）

なんかすごく決まりそうで決まらない、人間くさいところが西園寺の愛すべきところじゃないかなって気がずっとしていたんです。今回のゲームでは、まわりに振り回されることなく方向性がはっきりして、凛々しさとか西園寺らしさというものが、ＴＶシリーズよりも表現されていたように思います。

ＴＶシリーズではずっと怒っている人で、なんかアンシーに冷たくされてさみしいって感じだったんですが、今回は主人公がほのかに西園寺に想いを寄せちゃう展開もあり、やさしさとか正義感とかひとつ偏った感じではなくて、みんな均等に感情を持って人間らしく演じられたような気がします。

ゲームをプレイしてくださる方が、ＴＶのとき以上に西園寺を好きになってくださったらうれしいですし、またゲームをやったことによって『少女革命ウテナ』の世界をより深く楽しんでいただく手助けができたらいいかなということも考えつつ演じてみたつもりです。ぜひ、ゲームのなかで西園寺とともに行動するときは、彼を暖かく見守ってあげてください。かっこいいところとすごくなじめるところと両方あって、今回の西園寺はバランスとれているんで（笑）、楽しんでいただけたらと思います。

ＴＶシリーズでもこんなにたくさんしゃべってくれたらうれしかったな、という感じがしますね。ＴＶシリーズで西園寺のセリフが少なかったとお嘆きのアナタ！　このゲームで思う存分に堪能していただきたいと思います。

趣味が判明する!?

三石琴乃（有栖川樹璃役）

けるのではないかと思います。

また、樹璃ちゃんのボーリングに続く意外な趣味があって見ものです。思わず笑ってしまいました。すごく優雅なんですけど、とても庶民的な、まさかあの子が足を運ぶとは思えないようなところに行っているんです。

教室

こうして知り合いになったウテナとの、たわいのない会話が始まる。いろいろな選択肢があるなかで、アンシーはあっさり薔薇の花嫁とデュエリスト、薔薇の刻印の秘密を明かしてしまう。どうやら、薔薇の刻印を入手する方法があるのか？　やはりデュエリストになれるのか？

ウテナのことを知らない転校生としては、どちらを選ぶ？

あっさり秘密がバレた。デュエリストになりたい？

別の展開

if?

このゲームでは、選択肢による分岐がかなりあるようだ。アンシーを助けなかった場合は、ウテナと出会わずに物語が進行する。

選択肢によって、別のグラフィックが表示されたり、大きく展開が変わってしまったりする。

アンシーを助けないと、助けに入ったウテナの画面に自分が登場しない。ちょっと寂しい。

ミッキー人気の秘密がわかった

久川綾（薫幹役）

見所は、主人公たちがそれぞれのキャラクターの持ち味を生かしながら、ハッピーエンドになるところですね。「冬芽はそれか！」とか（笑）。オチがみんなおもしろいんで、それぞれのパターンを楽しんでほしいなと思います。女同士の恋愛もありますしね（笑）。

幹を好きでいてくださる方たちにとっては、幹を好きになっていける過程をふたたび味わえるというゲームです。アニメーションでは１本の筋の１本のストーリーしか味わえませんけど、これは生徒会メンバーにそれぞれの恋愛のパターンがあり、ミッキーにはミッキーの魅力をちりばめたストーリーがあります。

じつは、私もＴＶで演っていた限りではあんまりピンとこなかったんですけど、女の人がミッキーを好むというのをこのゲームでわかった気がします。あ、やっぱりこのピュアなところに惹かれちゃうんだな女の人は、っていうくらい、主人公の女の子とやりとりするミッキーの言葉のひとつひとつが、すごく純粋でひたむきなんです。

彼のシャワーシーンが覗けたりもするんですが、その時にかよわい年下の男の子じゃなくって、じつは間近で見ると筋肉もついてて たくましくって、男のこれから花開く匂いを持っているところがちゃんと表現されています。

おいしいごちそうを用意してお待ちしていますので、ミッキーとの恋愛を堪能していただきたいですね。

チュチュが大活躍するシーンも

こおろぎさとみ（チュチュ・影絵少女B子役）

チュチュが活躍してうれしかったです。いつも誰かをなぐさめてあげるような出方をしていたんですけど、今回は「チュチュがいたからこそ助かった」みたいな出方をしているので、そういう意味で大活躍しています！

影絵少女Ｂ子につきましては、このストーリーの流れと関係なく、とある水先案内人を演ってますので、そちらが聞き所かなと、そんな感じがします。

かしらかしらでＡ子パワー爆発!?

川村万梨阿（千唾馬宮・影絵少女Ａ子役）

今回の収録では、まだ絵がなかったので非常に自由にやらせていただいて、もうホントにＡ子！Ｂ子！　って感じでできました。あんまり物語とは関係ないところで、いつもの通りの影絵少女ですので、皆さんぜひぜひ「かしらかしら」を聞いてください。

あと、馬宮もひさしぶりに出ています。馬宮もよろしくお願いします。

2つのモードを徹底検証!

前回のVS.BATTLEモードの解説に引き続き、今回はゲームに慣れるためのEXERCISEモードと、スコアアタック的な要素の強いSURVIVALモードの2つのモードを説明していこう。

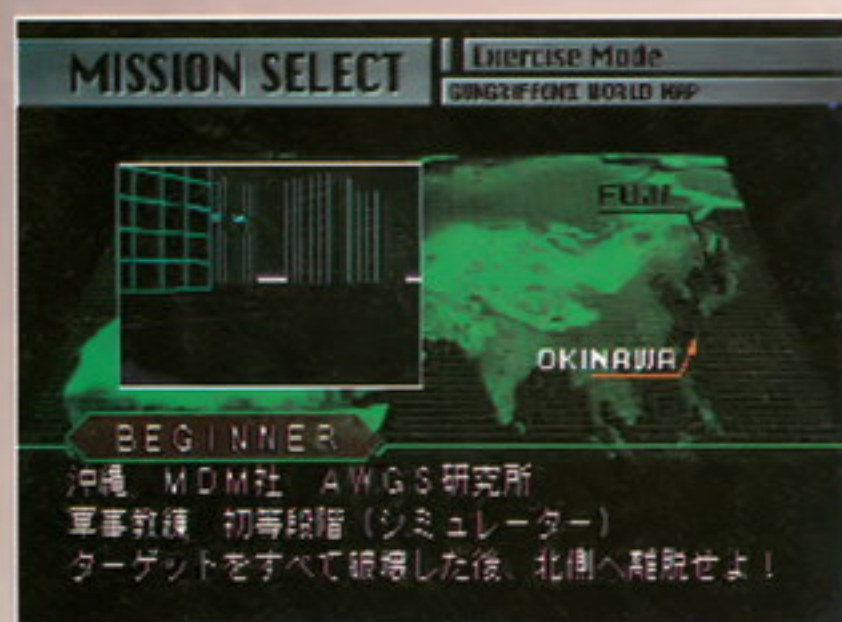
ガングリフォンII

GUNGRIFFON II

特報 SPECIAL REPORT 完成度100%

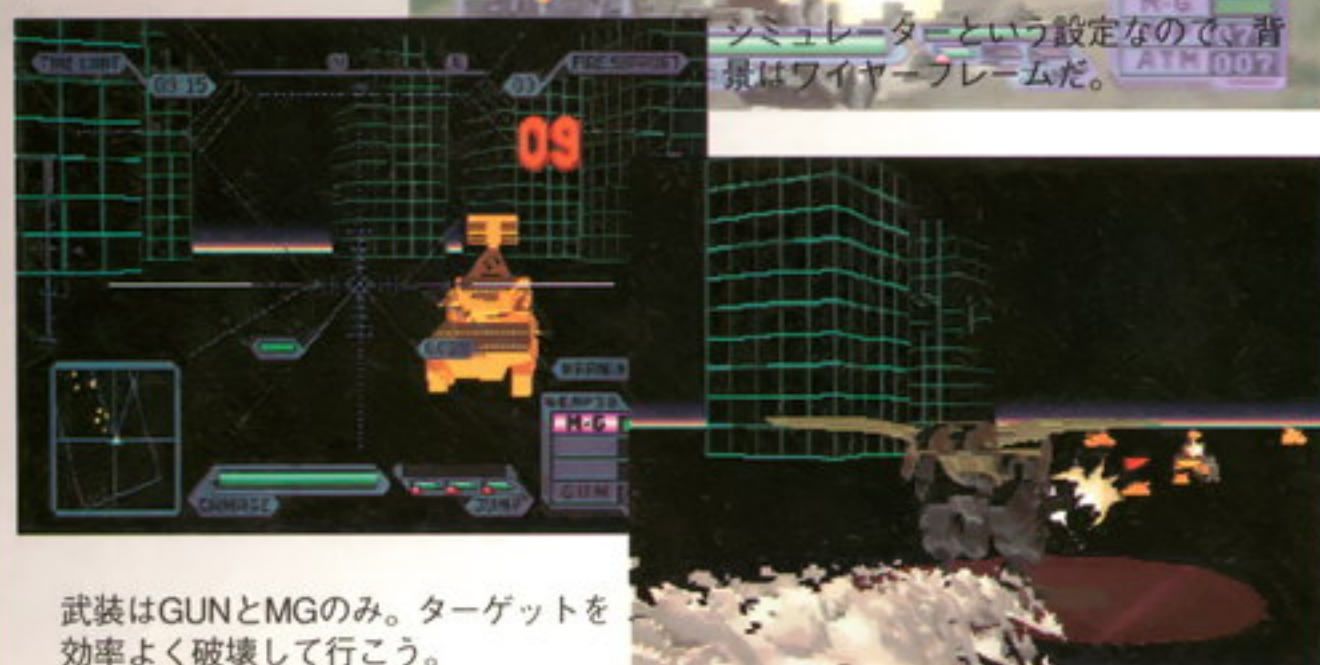
●ゲーム アーツ/ESP●4月23日発売予定●6,800円(対戦ケーブル同梱版8,000円)
●3Dシューティング●対戦ケーブル・ツインスティック・ミッションスティック対応

EXERCISE MODE

フィールド上に配置されたターゲットをすべて破壊してから、北側にある青いラインへ到達すればいい。所要タイムが計測されているので、タイムアタックとして利用できる。

BEGINNER

沖縄 MDM社 AWGS研究所
●軍事教練 初等段階(シミュレーター)

シミュレーターという設定なので、背景はワイヤーフレームだ。

武装はGUNとMGのみ。ターゲットを効率よく破壊して行こう。

EXPERT

東富士演習場
●軍事教練 高等段階(演習)

一通りの操作をマスターしたら、このモードで確認するといいだろう。

富士の演習場だから、もちろん背景には富士山がそびえ立っている。

SURVIVAL MODE

続々と攻めてくる敵侵攻部隊を、味方ユニットを守りながら迎撃していく。守るべき味方ユニットが破壊されたり、自機が破壊されるとゲームオーバーだ。このモードでは、VS.BATTLEモードと同様に自機や武装を選べるうえ、対戦ケーブルによる協力プレイも可能だ。

サバイバルモードの段取り

1) ミッション選択

最初に選べるミッションは2つだけ。他のミッションは、条件を満たすと発生していく……と思う。

2) 指令の確認

何を守って戦わなければならないか、それをはっきり理解しておこう。特に赤文字に注目せよ。

3) 兵器選択

HIGH-MACS系から攻撃ヘリから戦車まで。よりどりみどりの12種類から自機を選ぶことができる。

4) 武装選択

補給のないモードなので、武装の選択は非常に重要な項目だ。効率よく敵を破壊できる武器を選べ。

5) 僚機の確認

単独で出撃時のみ、リプレイデータが保存できる。しかし、協力プレイもこれはこれでアツイ。

6) 出撃!!

ウラジヲストク APC空軍基地

続々と侵攻してくる敵部隊。発見したら撃ちもらすことなく破壊していくこと。

背後に見えるのが守らなければならない輸送機だ。踏み止まって戦え。

指令「C-17輸送機を守れ!」

ノルウェー リレハンメル 北50km

森の中では機動力が落ちたり、レーダーが使えなかったりするので注意したい。

薄暗い森林から出現する敵の奇襲部隊。武装を使いこなして迎撃だ。

指令「ミサイル運搬車両を警護せよ!」

サウジアラビア ヘジャス

レーダー施設のある場所は、四方が崖になっている。敵の侵攻はレーダーで察知。

施設に取りつかれる前に、確実に発見して倒していく。ヘリには注意!

指令「レーダー施設を死守せよ!」

それは、剣

PROLOUGE

精霊石。それは大いなる魔力を秘めたいにしえの秘宝。世界を席巻せんと目論む魔王はこの秘宝を集め、永きに渡り各地で戦乱を巻き起こしていた。かつて聖騎士と呼ばれた戦士、ヴォーグの故郷ミルティアも魔王に蹂躙された都市の1つ。7年に渡り追い求めた魔王に対抗する力、妖剣ヘイロスを手にヴォーグは旅立つ。剣と魔法に彩られた復讐の旅に……。

特報 SPECIAL REPORT

- アトラス／彩京
- 発売日未定
- アクションシューティング
- 価格未定
- 2人同時プレイ可能

SOL DIVIDE

ソルディバイド

彩京のアクションシューティングがサターンに上陸！

「戦国エース」「ストライカーズ1945」など、良質シューティングを次々と生み出してきた彩京のあの快作がついにサターンに登場！ RPGでおなじみのファンタジー世界を舞台としたアクションシューティング「ソルディバイド」。その最大の特長は従来の攻撃＝弾を撃つというファクターが、攻撃＝剣で斬るに置き換えられていること。連続斬りといったアクションの要素も加味された新時代シューティング。発売まで待ちきれない、期待の一作だ。

シューティングの醍醐味といえばやはり2人同時プレイに尽きる。ヴォーグ、ティオラの協力攻撃で凶暴なドラゴンをうち倒せ！

世界各地に散る精霊石を狙う魔王イフター。その野望に満ちた瞳は、何を果たそうとしているのか？

攻撃は武器による“斬り”が基本。連続の攻撃で高得点を狙う、大ダメージをあたえるなどそのアクションの応用は広い。

ヴォーグ

復讐に立ち上がりし暗黒騎士

7年前、祖国を魔王に滅ぼされた元聖騎士。復讐のため秘術による試練に挑み、暗黒騎士として生まれ変わった。強力な剣とそれに見合うだけの腕前を誇り、ゲーム中でも斬り攻撃を得意とする。

 ※画面写真は開発中のものです。

と魔法の物語

主人公の選択により変化する展開
あなたの意志が物語を形創る――

「ソルディバイド」に登場する3人の主人公。それぞれが異なる目的を持つ勇者たちは、旅立ちも3者3様に異なるステージから始まることになる。また、物語の途中で表示される選択肢により、勇者たちはいくたびか決断を迫られる。選んだ道により展開される様々なステージ。魔王を倒す伝説。その物語を創るのはプレイヤーであるあなた自身なのだ！

ステージとステージの間に表示される選択肢。選んだ道筋によってゲームの展開が変わる。

ティオラのオープニング。選んだ主人公によって開始ステージも異なる。

暗黒騎士ウォークの序盤シーン。ステージが異なれば、当然ながら待ち受ける敵も異なる。

光の神殿を護る天魔導師 ティオラ

光の神殿ランフォスの守護者にして精霊石の創造主でもある大魔導師。いにしえの高等魔法や召喚術に長けている。戦闘ではその強大な魔力を源とする攻撃魔法で敵を攻撃する。MPの回復も早い。

勇者たちの危機を助ける魔法攻撃

魔王イフターの号令の元、無数に襲い来る怪物たち。敵に周りを囲まれ絶望的な危機におちいる。そんな時、勇者たちの強い味方となるのが魔法攻撃だ。物語中、習得する魔法は全11種類。武器攻撃と違ってMPを消費するため何度も使うことはできないが、その威力は折り紙つきだ。ある時はめくるめく劫火を、またある時は天を走る雷を生み、正義に仇なす怪物どもを討ち滅ぼせ！

ティオラだけがあつかえる魔法サモンで味方の怪物を召喚！

カシュオンが使う攻撃魔法メテオは威力絶大！　天空から無数の隕石が落ちてきて敵を襲う。

天翔る民の次期族長 カシュオン

森の都ネラフエイに住む有翼人種"天翔る民"の族長の息子。守り神である精霊石を奪いに来た魔王に父親を殺され、復讐の旅に出る。その翼を生かした移動速度は3人中最速。武器のリーチも長い。

勇者たちと死闘を繰り広げる者 魔王イフター

オリジナルモードの存在について

'97年にアーケードでその姿を見せた「ソルディバイド」。このサターン版はいわゆる"移植モノ"となるわけだが、そうすると楽しみなのがオリジナル要素。さしあたり決定しているのはオリジナルモードの存在と7段階に設定可能な難易度の2つ。他にも何か用意されているのだろうか？　続報を待て！

続報！今週はインタビュー2本立て！

特報 SPECIAL REPORT ファルコムクラシックスII

Falcom Classics II

●日本ビクター／日本ファルコム
●'98年11月発売予定
●5,800円
●アクションRPG／ADV
●全年齢推奨
●1人プレイのみ

サタマガ読者の声が原動力だ！

右の表を見ていただきたい。これは本誌が「月刊ファルコムマガジン」で募集した「もしもファルコムクラシックスIIがあったら……」の結果と、実際に日本ビクターに返ってきた、ソフトについているアンケートハガキの集計結果を比較したものだ。1～10位の顔ぶれはほとんど同じ。実は本誌11位はブランディッシュなので、すでにサターンで発売された「白き魔女」（ハドソン）等を除けば、ほぼ完全に同じになるのだ。日本ビクターの大木氏も「"続編を出して" という要望もさることながら、別々に集めた結果までもがほぼ同じですからね。これは本当に参考になりました」と語っている。というわけで、今回の「ファルコムクラシックスII」はサタマガ読者の意見も大いに反映されているので、言ってみれば読者みんなのおかげで誕生したと言っても、過言ではないかもしれない。読者のみんなも、もっと自信を持っていいかも!?　そしてこのままいけば「III」だって……というのは気が早すぎるかな？

移植希望ランキング

順位	ソフトアンケート集計結果	本誌アンケート結果
1	イースII	イースII
2	ソーサリアン	ソーサリアン
3	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ダイナソア
4	ロマンシア	白き魔女―英雄伝説III―
5	ブランディッシュ	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
6	ぽっぷるメイル	ぽっぷるメイル
7	風の伝説ザナドゥ	ロマンシア
8	ダイナソア	ザナドゥシナリオ2
9	ザナドゥ シナリオ2	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
10	太陽の神殿 ASTEKAII	太陽の神殿 ASTEKAII

※本誌アンケートは、'84年～'94年までに発売されたパソコン対応ソフトに限定しています。

RPG史上に残る不滅の金字塔！

イースII

DATA
初出年月日：'88年4月22日
対応機種：PC8801SR PC9801F/VF/M/VM/U/UV X1TURBO FM77AV MSX2
ジャンル：アクションRPG

日本のRPG史に大革命を与えた「イースI」。しかしエンディングでは、アドルがまばゆい光に包まれたところで終わり、後に残ったのはさまざまな謎だった。それらすべてを解き明かすべく、「I」から1年後の1988年、大勢のユーザーが待ち望んだ「イースII」が発売された。

「イースII」は、前作をプレイしたユーザーの意見を反映し魔法の要素を取り入れたり、レベルの上限をアップさせるなど、ゲーム性を高めた。さらに、リリアを含めた魅力ある新キャラを登場させ、BGMはさらにハイクオリティに、ストーリーはよりドラマチックに展開していった。

サターン版の前作で、新たに「イース」の世界に触れた人も多いだろう。ぜひ「I」で残された謎を、「II」で解き明かしてほしい。

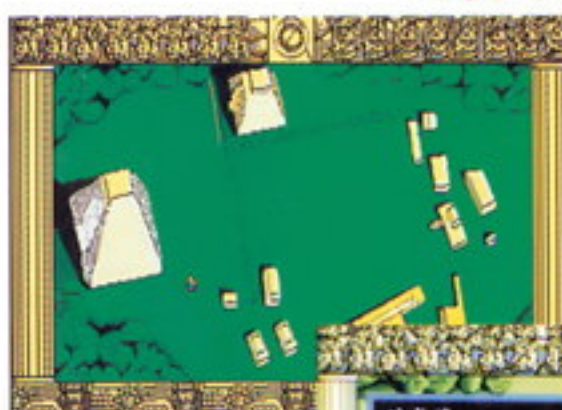
前作と同じく、最初は町の人に話を聞いて情報を収集しよう。

魔法で攻撃するためには、いくつかのアイテムを集めなければならない。

サターン版

システムに革新をもたらした名作！

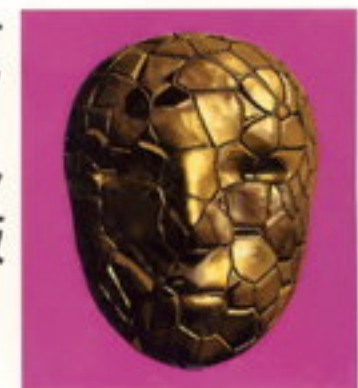
太陽の神殿 ASTEKAII

DATA
初出年月日：'86年10月9日
対応機種：PC8801 X1/C/X PC9801E/M/U FM-7/NEW7/77
ジャンル：アドベンチャー

グラフィックを直接クリックすることで行動の対象を指定できたり、コマンドがアイコン化されていたりと、当時としては極めて斬新なシステムが搭載されていた、一大エポックメイキング作。主人公は、古代文明の謎を解き明かすべく、トラップとトリックに満ちたアステカ遺跡群に挑んでいく。謎解きに重きが置かれた内容で、しっかり考えながら進めていかないと、クリアは難しい。アイテムの使い方が重要なポイント。

グラフィックも、当時としては美麗。

アイコンや画面クリックのシステムを10年前に実現。まさに、時代を先取りした一作だったのである。

サターン版

※「サターン版」という表示のない画面写真は、PC-88版のものです。

「皆様の厚いご支援により実現いたしました」

日本ファルコム 常務取締役
山崎伸治氏

――待望の「Ⅱ」が動き出しますね。
山崎 これは「Ⅰ」の成功があったからです。日本ビクターさんのお陰だし、サタマガさんのお陰だし、何よりユーザーさんのご支持が得られました。これに尽きると思います。
――今回は「イースⅡ」と「太陽の神殿」が選ばれましたが、それはどんな理由からですか？
山崎 「ファルコムクラシックスⅡ」は「イースⅡ」のためにあると言っても過言ではありません。僕ら自身も「イースⅠ」だけで終わらすつもりは最初からありませんでした。それにユーザーハガキや、サタマガさんの読者投票の結果でも「イースⅡ」を望む声は大変強かった。ですから、これはもう「Ⅱ」をやらないわけにはいかないですよね。一方の「太陽の神殿」ですが、これはいろいろな検討の末、決まりました。前作が3本ともRPGだったためか、ファルコムはRPGメーカーだ、と思う人が多いようなんです。でも「アドベンチャーでもいい作品を作っているんだ」そのことをお知らせしたい、ということがありました。次に「太陽の神殿」には"マップ移動システム"というのがあります。当時これは非常に面白いシステムだったので、「何か他のゲームに応用できないか」という意見が社内でも強かったんです。そうしてできたのが実は「イース」だったのです。「太陽の神殿」は、いわば「イース」の原型なんですよ。とにかく「懐かしい」という印象を受けて、なおかつ「面白い」と受け止められることが大切です。アンケートやサタマガの読者投票の結果は、大はずしがない。そのラインの中から選んでいけるというのは、いちばんありがたかったですね。
――今のユーザーの目に、「太陽の神殿」はどのように写るのでしょう？
山崎 「太陽の神殿」というのは、当時「大人受けするゲーム」と呼ばれていました。「イース」がキャラクター性を前面に出しているゲームに対して、「太陽の神殿」はシナリオやシステムの大人っぽさで売り出した作品だったので、そういう対比も面白いと思います。それに前作の「ザナドゥ」と「ドラゴンスレイヤー」もそうでしたが、やはりゲームの本質を見てほしいですよね。今、アドベンチャーはキャラクターものが全盛です。しかしそうじゃないアドベンチャーもあるということを知ってほしいと思います。ただ結構昔のゲームなので、少々タフなところもあります。「イースⅡ」で和やかな雰囲気を味わってもらった後、次の「太陽の神殿」で「おおっ、これ難しいな」と思ってくれると、僕らとしては「しめしめ」という感じです。
――ユーザーの反応が楽しみですね。
山崎 だから今回の「Ⅱ」がユーザーさんに受け入れられれば、今後できることの幅が広がりますよね。RPGのセットでもいいし、あるいは「ソーサリアン」の全シナリオセットみたいに、まだパソコンでも実現していないこともできるようになるかもしれません。ですから、ぜひこの「Ⅱ」の方もご支援よろしくお願いします。

日本ビクター アミューズメント部長
大木正明氏

――ユーザーや読者の声が強かったから、「Ⅱ」は実現したということですが？
大木 「Ⅱ」そのものはやってみたいと、「Ⅰ」の企画当初から考えておりました。実際「Ⅰ」を出してユーザーの皆様の意見を聞いてからは、その思いがいっそう強くなりましたね。中には「『ファルコムクラシックスⅡ』が少しでも発売しやすくなるように限定版を2枚買いました。1つは自分が、もう1つは『イース』を知らない友人にプレゼントしました」という人もいました。この人には何か特別賞をあげたいくらいです(笑)。もちろん1割弱くらいですが、厳しい意見もありました。ただそういう人たちもコメントの結びには「でも『Ⅱ』が出たら買う」と言ってくれていますので。
――今回の収録タイトル数と2位の「ソーサリアン」が収録されていないのはなぜですか？
大木 アンケート結果の1位と2位を、素直に収録しようという話はありました。まず「イースⅡ」は決定として、では「ソーサリアン」はというと……容量が足りないんですよ。今回収録する「イースⅡ」の舞台は、「イースⅠ」の数倍の広さですし、それに加えてオープニング・エンディングアニメーションや、声優による音声も入れなくてはなりません。その「イースⅡ」と「ソーサリアン」を同時収録しようとすると、「ソーサリアン」のシナリオは5本程度になり、やはり消化不良になりかねません。中途半端なものを、サターンユーザーが許してくれるとは、到底思えませんので今回は断念しました。それから本数も同様に容量の問題です。ですがその分、この2タイトルは、相当のボリュームになるので期待していただきたいですね。市場の変化がどうあれ、基本的にセガさんのファン、ファルコムさんのファンをベースにして、きちっとした作品を提供しさえすれば、今回も評価をいただけると確信しております。
――発売は11月予定ということですが。
大木 確かに次世代機という話があって、先のことは見えない部分はあります。ですが、セガさんも我々も、サターンの終息宣言をすることはありません。それに「イースⅠ」をやっておいて、次世代機に切り替わるから「イースⅡ」はやらないよということは、責任あるメーカーとしては絶対できません。もちろん我々も次世代機には強い関心を寄せておりますが、仮にハードが変わっても、そんなに簡単にはそちらに移行はしない。むしろ2～3年は、ソフトがオーバーラップするだろうと思うんです。また次世代機は最初から幅広くやるより、メーカーを絞り込んでやっていこうとされてますので、あっという間にすそ野が広がる、という戦略ではありませんよね。ですからサターンは、やりようによってはまだまだ可能性があるはずです。そしてこの「ファルコムクラシックス」シリーズに関しても、「Ⅱ」の結果次第では当然「Ⅲ」ということも考えられます。
――本日はどうもありがとうございました。

「我々は今後もサターンを盛り上げていきます」

THE HOUSE OF THE DEAD

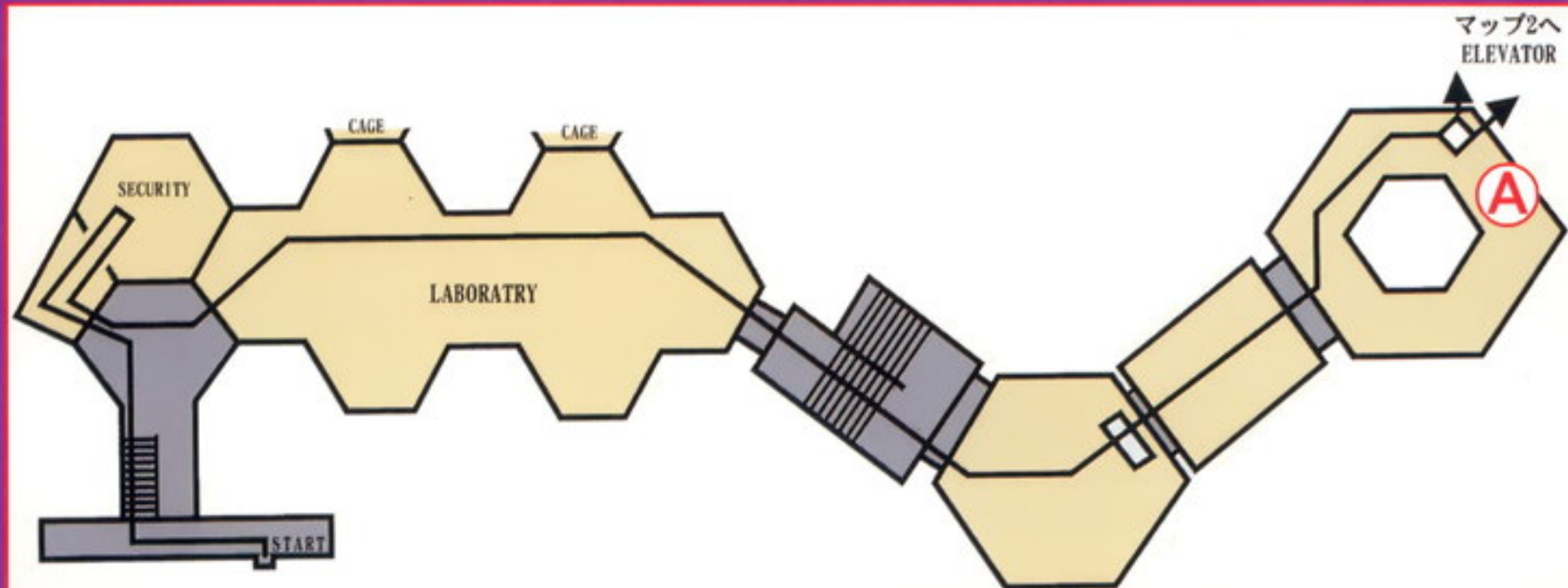
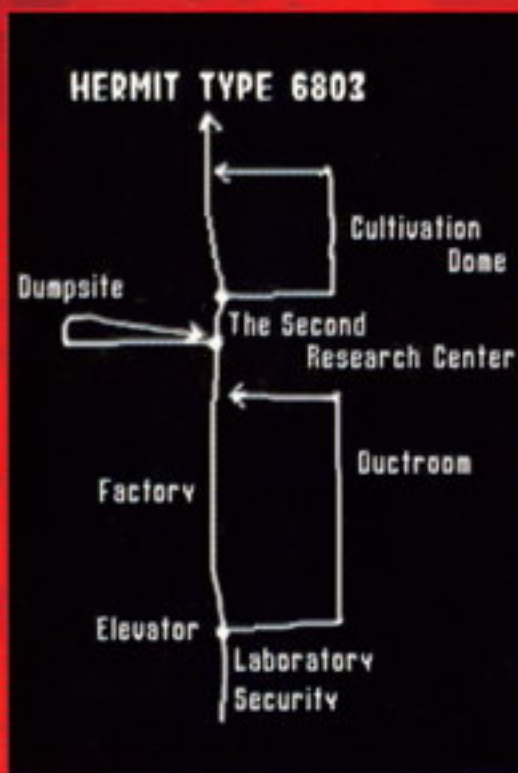
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

特報 SPECIAL REPORT 完成度 100%

- セガ
- 5,800円（発売中）
- ガンシューティング
- 1～2人プレイ可能
- バーチャガン対応

ついに発売!!今回はステージ3分岐とステージ4を大紹介！

STAGE 3 ～真実～Truth

ステージ3はどのルートを通っても、大きな分岐が2つと、小さな分岐が1つという構成になっている。さすがにステージ後半ということだけあって、襲ってくるゾンビの数は今までとは比べ物にならない多さだ。だが、ここまで来たプレイヤーならば、なんとか切り抜けられるはずだ。選択式の分岐なので、自分の腕に合ったルートを進もう。難易度は最初は右、次は左が比較的楽だぞ。

Diverging 分岐ポイント Point A　2つのエレベーター

ステージ3最初の分岐地点。今まではステージの最初に、分岐地点が存在していたが、ここではある程度進んだところにポイントが存在する。2つのスイッチのどちらかを撃つことによって分岐するぞ。左は地下工場を進むルートで、右はダクトのような所を進んでいく。どちらのスイッチも撃たないでいると強制的に左側のルートを進むことになる。

どちらを選ぶかはプレイヤーしだい。どちらも手応えは十分すぎるほどだ。

どちらのルートを通ってもいいが、右の方が多少ゾンビの数が少ないかも。

アーケード版スタッフ特別インタビュー

リリースされてから1年が経ちながら、いまだにアーケードでも高い人気を誇る「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。今回はそのアーケード版を作り出した、AM1研の方々にサターン版についての話を聞いてきたぞ。見逃すな。

サターン版「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」を監修した小田隆志氏。「いいデキなのでぜひ遊んでください、面白い裏技も入ってますよ」とのこと。

――アーケード版はMODEL 2を最大限に使った作品でしたが、移植はどうでしたか？

小田■実は移植については、みんなで反対してたんですよ。ある1人を除いて(笑)。期間も半年ぐらいしかなかったですし。けどでき上がってみると、よくできてますよね。ここまで、できるんだって（笑）。

田口■例えば、壁の見せ方1つとっても、元のアーケード版と作り方をうまく変えてあって、見せ方もうまいですよね。本当に、最初の頃のものと比べると天と地の差があるほど良くなってますよ。

小田■そうそう。「バーチャコップスペシャルパック」に同梱された体験版、全部交換したいぐらい違いますよ（笑）。まあ、最初に移植が決まったときにも、ゲーム自体が面白く移植できないなら、移植する意味がないって、言ってましたから。それに比べると、モーションも含めて、よくできてますよね。

――ボスなど、大きなキャラを動かしていますが、そういうところはどうですか？

小田■3面のボスのハーミットがびっくりするぐらい、いい動きをしてるよね。本当によく再現できていますよ。

田口■アーケード版を作ってる時は、移植なんて考えないで作ってましたから。それだけによく移植できたなと思います。

三本木■そうそう、ハングドマンの所なんか、MODEL 2でも処理が遅れていましたからね。コウモリを出しすぎちゃって（笑）。

――サターン版では、オリジナルのボスモードというものがつきましたが？

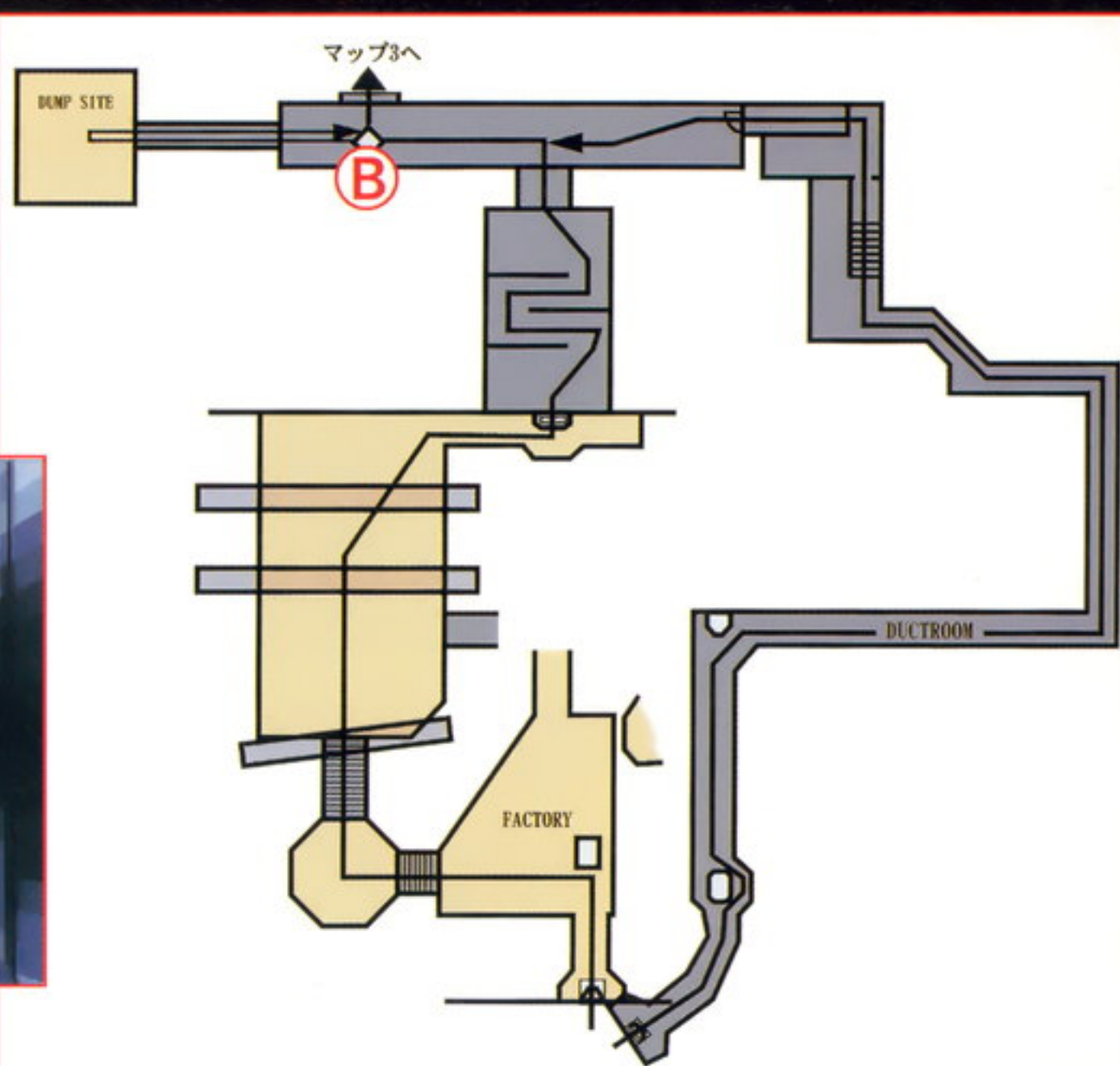
小田■ボスモードは最初からやろうって言っていたので入れましたが、本当はサターンモードのほうは、敵の配置とかも変えたものを作って入れたかったんですよね。でも、今回は時間的にムリがあったのでそちらは入れられなかったんです。

――サターンモードでは、キャラクターが2人増えてますが、あれは？

小田■じつはあの2人は、アーケード版

Diverging 分岐ポイント Point B ダクト前の研究員

ここでは、ゾンビに襲われている研究員を助けられるかどうかによって進むルートが変わってくるぞ。うまく救出するとセキュリティカードをもらえ、シャッターを通過できる。しかし、ゾンビがゴミ捨て場に研究員を落としてしまうか、撃ってしまうと、ゴミ捨て場まで遠回りをすることに。

ダクトには数匹のゾンビがプレイヤーを待ちかまえている。できるだけ研究員を救出しよう。

かなり的が小さいうえにぐずぐずしていると研究員が落とされてしまう。素早い判断と腕が必要だ。

Diverging 分岐ポイント Point C 閉ざされたシャッター

ステージ3最後の分岐地点がこのシャッターだ。ここでは、一度左のシャッターがアップになる。その時に左シャッターに3発撃ち込むと、左のルートに進み、撃たずにそのままにしていると、強制的に右側のシャッターを進むことになる。ぼうっとしていると、先に進んでしまうので、どちらのルートを進むかは最初に決めておこう。

右のシャッターが開くと同時に2匹のゾンビが襲いかかってくる。気を抜くとやられるぞ。

いかにもという感じで並んでいるシャッター。どちらを進んでも強敵が待ちかまえているぞ。

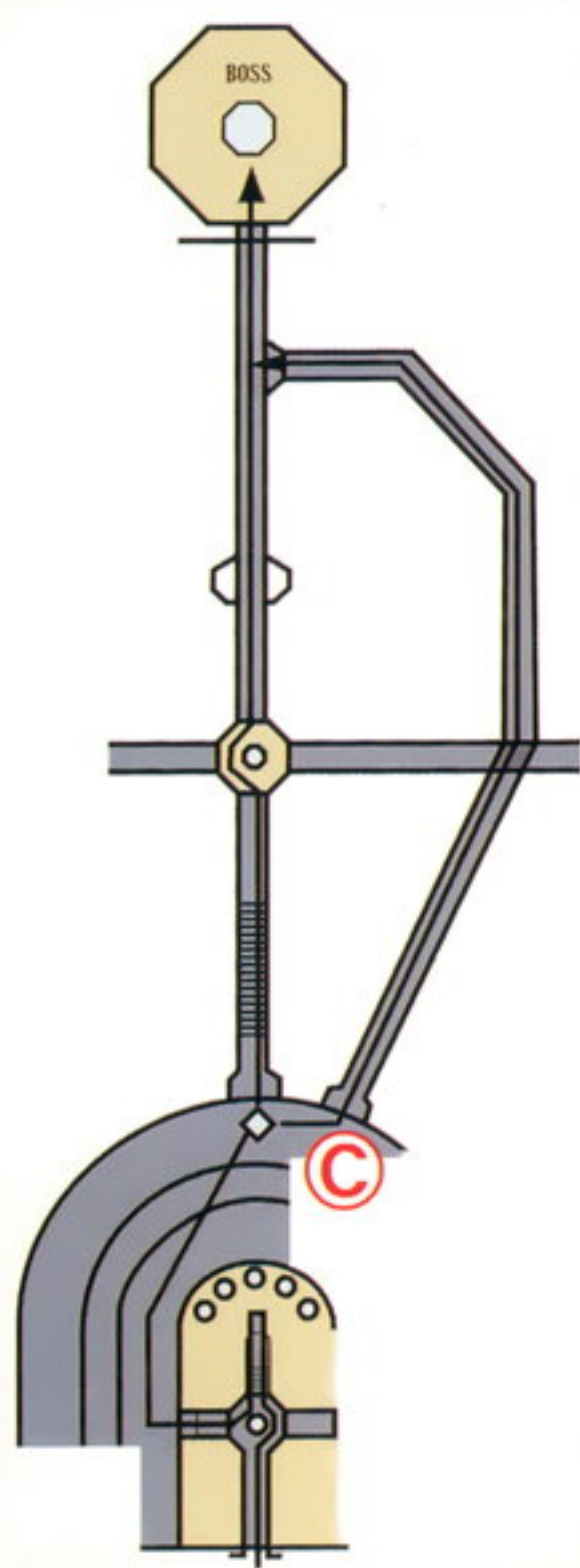
左のシャッターがこの大きさになった時、3発の弾を撃ち込むとシャッターが開く。

STAGE3 全研究員

ここの研究員は全部で4人。その中で救出できる最大の人数は3人だ。このゲームの最大の難所かもしれないゴミ捨て場前以外は難なく救うことができるだろう。

STAGE3 BOSS ハーミット

このハーミットを相手にするときは、相手の攻撃をどう避けるかというよりも、ボスの頭を狙い、弾を乱射しよう。ゴリ押しをしてしまえばラクに倒せてしまう。

向かって左から監修の小田隆志氏、デザインの田口博之氏、プログラムの三本木万知氏。

にも隠しモードで入っていたんですよ。
田口■そうそう。アーケードで、あの2人の設定は、特殊工作員でローガン達の仲間ということになっていたんです。
三本木■ローガンとGの前に派遣された特殊工作員ということだったと思います。
小田■アーケード版の開発途中までは画面に出ていて、最初はその設定でやっていたんですけど、みんなが誰だよコイツ、全然ライバルってわかんないよってことになって（笑）、結局ボツになったキャラクターなんです。でも、せっかく作ったから、隠し要素で入れてたんです。それがローガン2とG2のはじまりですね。
田口■一応その時まで名前があって、ハリデーとスタージェスってついてました。
三本木■チャリオットの胸の傷ってその2人がつけたっていう設定なんですよね。
——難易度のほうは今回は変えたりしているんでしょうか？
小田■全然変えていないですよ。本当に忠実に作ってます。ただ、テレビ画面ということで、アーケード版と比べると、多少の違和感はあるかもしれませんが…。とにかく買っても絶対に損はしないので、ぜひ買って楽しんでほしいですね。ガンものも久しぶりですから（笑）。

体験版より全然良くなってるので安心を

そして、死の館の悪夢が終焉をむかえる…

Final STAGE～終焉～ The house of the dead

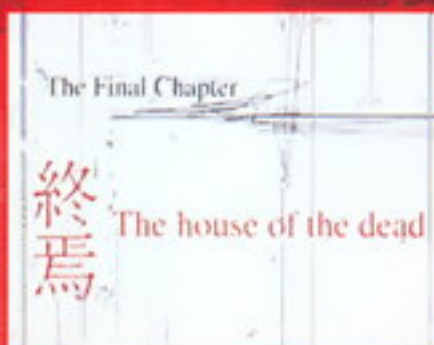
ステージ3で、Dr.キュリアンを追いつめるが、目の前で蜘蛛の化け物ハーミットに遮られてしまう2人。ようやくそれを撃退したが、その時には、2人の前からDr.キュリアンの姿は消えてしまっていた。キュリアンのあとを追い、さらに館の奥へと進むと、そこには、研究施設とはまた違った雰囲気の場所が広がる。切り立つ岩壁にそって最深部まで進むと、巨大な機械と宿敵Dr.キュリアンが2人を待ちかまえていた――。

SCENE ボスラッシュ

ステージ1のボス、チャリオットとステージ2のボス、ハングドマンの洗礼を受ける。しかし、ボスは防御力などの数値などが下がっているので、難なく倒せるだろう。

PRESS START BUTTON

SCENE オペレーションルーム

The Final Chapter 終焉 The house of the dead

ファイナルステージ始まってすぐに訪れるオペレーションルーム。ここは、この屋敷のすべてを司っているシステムが存在する。このシステムを止めることによってDr.キュリアンの暴走を阻止しようとするが……。

全システム解除

HOLD YOUR FIRE! PRESS START BUTTON

HOLD YOUR FIRE! PRESS START BUTTON

SCENE Dr.キュリアン

HOLD YOUR FIRE! PRESS START BUTTON

ついにDr.キュリアンを追いつめた2人のエージェント。しかし異様な落ち着きを見せるキュリアンは、さらに奥の手を隠していた。背後の巨大な機械が動き出し、Dr.キュリアンの最高傑作、マジシャンが発動するのだが、なんとマジシャンは命令を聞かずに、創造主であるキュリアンを手に掛けるという行動に出る。すべてを破壊するためだけに生まれたマジシャン。その牙は2人のエージェント達に向けられた。

HOLD YOUR FIRE! PRESS START BUTTON

Final STAGE Boss

マジシャン～Magician～

すべてを破壊するためだけに生まれてきたマジシャンがついに動き出した。その攻撃方法はDr.キュリアンを葬った両手から放たれる火球だ。マジシャンは、残像を残すほどの高速で移動し、プレイヤーめがけ火球を投げつけてくる。高速で画面内を動き回っているときに攻撃を加えることはできないので、火球によって攻撃してくる時を狙い撃ちしよう。体力が減ってくると投げつける攻撃から殴りつける直接攻撃に変化する。直接攻撃はマジシャンの弱点に撃ち込むことによって阻止することができるぞ。装甲のとれた部分に攻撃をし、ダメージを与えろ。

最終兵器マジシャン。キュリアンのいなくなった今、その存在のすべては、謎のベールに包まれている。

Magician TYPE 0 UNKNOWN

HOLD YOUR FIRE! PRESS START BUTTON

PRESS START BUTTON

HOLD YOUR FIRE! PRESS START BUTTON

HOLD YOUR FIRE! PRESS START BUTTON

華麗なる魔術師を倒せ！

デラックス お待たせ！ガンガンいくゾ スパロボ研究所

Vol.3

心に超合金を持つ者よ、キミたちには、ここに集う権利がある。ここはスパロボ研究所。富野由悠季を聖人と崇め、永井豪を神殿に祭る者たちが集う場所。さぁ、キミもこの至福の世界へ！

スパロボファンが集う甘美な世界へようこそ!!

さぁ、このコーナーに集いし魂の兄弟たちよ。今週もわれらが希望、われらが救いである「スーパーロボットF　完結編」の無事発売を願い、祈りを捧げようではないか！　かのゲームが降臨するまで、あとひと月とわずか。当研究所にも毎日多くのイラストやハガキが寄せられてくる。この地が一刻も早く「スパロボF」のユーザーで埋め尽くされるよう、ファン諸兄の努力に期待する。

サタマガ編集部推薦状付 超オススメ必携参考書

この資料集は、実はPS版「Zガンダム」の発売を記念して刊行された書籍。その意味では、ここで扱うには、ふさわしくないかもしれない。しかし十分資料的価値があるので、スパロボファンにもぜひ読んでほしい。内容は、3Dシューティングとして発売された同作のユニット紹介がメイン。Zガンダムはもちろん、ジ・オ、リック・ディアスなど、ゲームに登場する機体すべての3Dモデルと、パイロット名や武装などが記録されている。モビルスーツファンには、必見の内容だ。

Zガンダム設定資料

■ソフトバンク
■ザ・プレイステーション編集部&アミューズメント書籍編集部・編
■定価1,800円（税別）

一言コメント
登場した機体の説明に始まり、パイロットの紹介や兵装など、「Zガンダム」を放送時に見ていた人には涙モノのできばえ。また、原作を知らないひとには、パイロット関係の情報を読んでほしい。「Zガンダム」の対人関係がよくわかる。

まぶたの裏のあの1本「機動武闘伝Gガンダム」

「機動戦士」シリーズとは異なる世界観から、ガンダムファンに「これはガンダムじゃない」と言わしめた「Gガン」。だが、君は本当に、この作品の漢（おとこ）たちの熱いドラマを知っているのか!?　人類が宇宙へ進出する時代になっても戦争はなくならない。そこで各国は4年に一度、MF（モビルファイター）と呼ばれる機動兵器で代表戦を行い、その優勝国に支配権を委ねるという条約を取り決めた。これがガンダムファイトの始まりである。時は流れ第13回ガンダムファイト。ネオ・ジャパンの代表、ドモン・カッシュは、父の作った試作MFを奪って逃走した兄、キョウジを追って戦乱渦巻く地球を転戦する。そして彼が、師匠マスターアジアと再会したとき、運命の歯車が動き始める……。

■制作／サンライズ
■発売・販売元／バンダイビジュアル
■LD（全6巻）／各巻9,515円（税別）
■VC（全12巻）／各巻6,000円（税別）
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日

研究員絶賛ハガキ選集

宮城県／KAZ丸

～F最大の悲劇～
やっべぇ、ハマーンを説得するの忘れてセーブしちまったあああっ!!!
あ、
1からやりなおし
完結編ではこんなことないように気をつけよう（笑）

もしかして、他にセーブデータがないの？　彼女を説得してないと、「完結編」の楽しみが減るからねぇ。やり直したほうがいいね、うん。

神奈川県／MAS

「完結編」から登場する量産型νガンダムとフルアーマー百式改。期待通り活躍してくれるかな？

「スパロボF」に学ぶ 今週の格言
「人に説教するほど年をとったのかよ、ショウ！」（トッド・ギネス）

他人が失敗しているところを見たり聞いたりすると、つい忠告したくなる。とくに相手が自分より若い人ならなおさらだ。だが、本人は親切心のつもりでも、それを聞きたくない相手にとってはただの説教でしかない。他人に忠告する暇があるなら自分を磨け！　……てな感じで今週は説教をしてみた。いやー、やっぱ気分いいわ。説教最高！　じゃあ、また来週！

ハガキ大募集!!

諸君、ハガキを送ってくれたまえ。イラストつきがいいな。今なら採用率87％（当社比）の高確率だぞ。ロボットはもちろん、登場人物もOKだ。秀作を期待しておるぞ。

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1　5F　ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部「DXスパロボ研究所」

特集 パソコン街からゲーム・アニメ・キャラグッズのディープゾーンに

完全秋葉原読本'98

ポスターをバックにさした集団が通り過ぎる。木曜、新タイトルの発売日。狭くて急な階段を上る。古いビルの3Fにあるキャラグッズのショップ……。変遷する街、秋葉原がまた新しい顔を持ちつつある。言い切ってしまおう！ アキバは街全体がテーマパークとなった。何者にも制御されることなく増殖し続けるゲーム＆アニメ・カルチャーのワンダーランドが誕生したのだ。

写真・笠井爾示

さくらフィギュア、イデオン、ポスタードリーム、マスターシステム

ディープゾーン秋葉原キラー商品全カタログ

巨大なホビーのおもちゃ箱・アキバではここに掲載した商品が全部手に入る。キミだけのお宝が必ず見つかるはずだ。さあ、チェック&ファインド！

撮影協力　A：ゼット秋葉原店　B：トライ　C：メッセサンオー本店B館　D：GAMERS　E：虎の穴1号店　F：リバティー秋葉原本店　G：アニメイト　ビーム→ビームエンターテインメント

ゲーム関係

スーパーカセットビジョン／エポック社／7,980円／ファミコンと競ったに出たゲーム機／A

ぴゅう太MKⅡ／トミー／34,800円／すでに16ビットのCPUを積んでいた／A

カセットビジョン／エポック社／12,800円／カセット式のTVゲーム機の元祖／A

マスターシステム／セガ／16,800円／FCのライバル機／A

マルチメガ／セガ／時価／コンパクトな海外用メガCDマシン／A

テレビベーダー／エポック社／14,800円／'80年発売／A

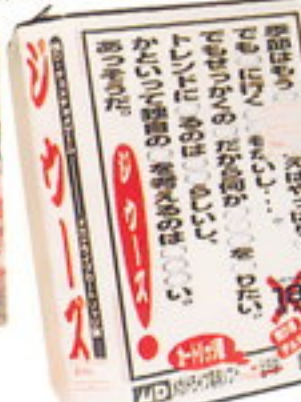
メガアダプタ／セガ／5,980円／マークⅢ用ソフトが遊べる／A

アレスタ／セガ／時価／コンパイルの名作シューティング／A

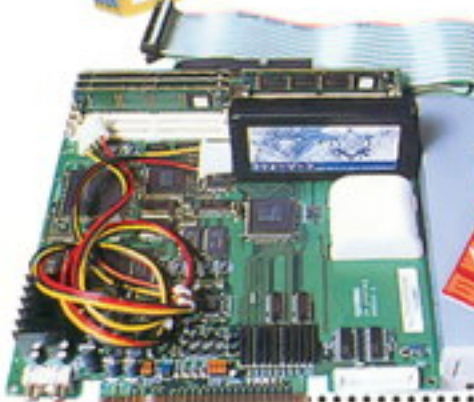
ハッスルチュミー／セガ／時価／コンパイル製のアクション／A

ファンタシースター／セガ／時価／'87年／A

ニンジャウォリアーズ／タイトー／時価／シングルCD付／A

GGアレスタ／コンパイル／時価／高速スクロールと軽快な操作がウリのシューティング。ロットが少なくプレミア化／A

ジ・ウーズ／セガ／時価／希少ゆえ高値のアクション。リバーシブルパッケ裏に、現サタマガ近藤編集長のコメント付／A

スーパーロボット大全集／バンダイ／5,000円／懐かしいロボットプラモ／D

エントリープラグ型ボールペン／6,000円／ビーム／限定5,000本／E

ウォーザード／カプコン／時価／カセットを差すタイプが最近の主流／B

ベガJr／ハッピー商会／29,800円／コントロールBOX／B

ときめきメモリアルグラス／特価／これを買えば、詩織やめぐめぐと、いつでも一緒なのだ／D

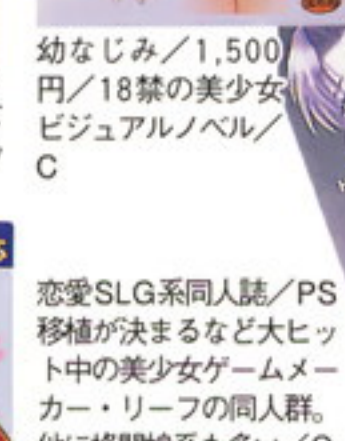
同人誌関係

ASTERISKⅡ／1,200円／プロとして活躍中の、CG郎氏の美少女CG集だ／C

interrupt／800円／ホームページも大盛況。CG作家のごとP氏のCG集。リーフキャラてんこ盛りだ／C

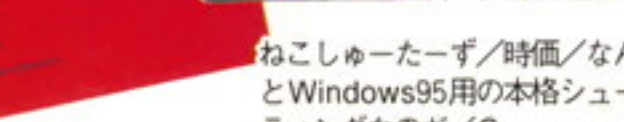
センチメンタルグラフティピンバッチ／各450円／ビーム／全12種類／E

REVENGERS～聖都奪還／3,000円／Windows95用の本格RPG。豪華な設定資料付き／C

雅／時価／Windows95用の美少女CG集。18禁。かわいい女の子のエッチなシーンがいっぱい／C

幼なじみ／1,500円／18禁の美少女ビジュアルノベル／C

恋愛SLG系同人誌／PS移植が決まるなど大ヒット中の美少女ゲームメーカー・リーフの同人群。他に格闘系も多い／C

エヴァカードマスターセット／6万円／レアカードを含んだ完全品／E

原画設定集／ゲームのキャラデザイナーのメーカー公認同人誌。左から吉崎観音氏、鈴木典孝氏、近藤敏信氏の本／C

ねこしゅーたーず／時価／なんとWindows95用の本格シューティングなのだ／C

マリーのアトリエ・アートファイル／12,800円／ビーム／本革製／E

秋葉原口コミ情報　【お買い得ソフト】新品ソフトの値引き合戦によって、思わぬ恩恵を受けられるのは、JR秋葉原駅前のZET秋葉原店や、トキワムセンのワゴンセールだ。それとは別に隠れた穴場店なのが石丸ゲームワン前の、サトームセンメディアセンター5Fにあるゲームフロアだ。読者レースのD表オッズゲームが、格安の980円で売られていることもしばしば。

アニメ映像関係

伝説巨神イデオン／CICビクタービデオ／30,000円／富野由悠季監督の巨大ロボットアニメ／F

鉄腕アトム大全／パイオニアLDC／147,800円／全47巻。日本で最初の連続TVアニメなのだ／F

うる星やつらTVシリーズ完全収録版／キティレコード／128,000円／全50巻／F

シルバー仮面パーフェクトファイル／東宝／133,800円／プレミア品／F

愛の戦士レインボーマン／東宝／73,800円／キャッツアイ&M作戦編／F

マジンガーZ／東映ビデオ／3つのBOX（平均価格5万円）を集めると、TV版の全シリーズが揃う／F

不思議の海のナディア／東宝／時価／エヴァのガイナックスが製作し、NHKが放映した、SFアニメーション。／F

破裏拳ポリマー／ポリドール／64,800円／タツノコプロの変身ヒーローもの／F

怪奇大作戦／ビーム／184,000円／円谷プロの怪奇特撮シリーズ／F

サンダーバード／東北新社／39,800円／英国産のSF特撮人形劇／F

グッズ関係

EVAリストウォッチ初号機／ビーム／9,800円／シリアル付／E

ポスタードリーム／各メーカー／1コイン2プレイ／アニメキャラ他／G

ホシノ・ルリ人形／時価／ポーズをいろいろ変えて楽しめる／E

鉄人28号フィギュア／展示のみ／全高50センチぐらい／D

バトルアスリーテス大運動会下じき／ムービック／250円／元気なあかりが一番／G

真宮寺さくら（平服仕様）／ツクダホビー／8,820円／フルアクション可能／E

スレイヤーズぐれいと下じき／ムービック／250円／G

センチメンタルグラフティより、山本るりか下じき／G

デザイアより、ティーナ下敷き／ムービック／250円／G

星野明日香制服／ブロッコリー／32,800円／D

綾崎若菜制服／ブロッコリー／47,800円／D

トゥーハート制服／ブロッコリー／29,800円／D

少女革命ウテナオルゴール／ムービック／2,300円／G

サクラ大戦懐中時計／ビーム／12,800円／お洒落／E

トレカ各種／時価／デザイア、EVE新作／Piaキャロ／D

ゲキガンシール／ムービック／300円／男なら貼れ！／G

ホシノルリ等身大POP／セントラルホビー／7,800円／ナデシコの人気キャラ／E

究極版アートテレカ／ビーム／9,800円／初号機＋碇シンジ／E

究極版アートテレカ／ビーム／9,800円／零号機＋綾波レイ／E

真宮寺さくら（戦闘服仕様）／ツクダホビー／8,820円／高さは30センチくらい／E

同級生2オリジナル枕／10,800円／唯と桜子の2つのバージョンあり／D

サクラ大戦バインダー（左：800円）／サクラ大戦ノート（右：500円）／ムービック／花組揃いぶみ／G

右・神崎あかり人形／左・天上ウテナ人形／時価／どちらもアニメの主人公で頑張る姿に人気が集中／E

秋葉原口コミ情報 【デンジャラスな店】露店でジャンク品を買う時は勇気がいるものだが、秋葉原ではいわゆるデータ改造ツールや、あまつさえ改造されたゲーム機本体まで売られているらしい。詳細は定かではないが、そんなお店に出会えることができるのも秋葉原の奥の深さだ。日曜に時々開かれている、青空フリーマーケットをのぞいてみると新しい発見があるかも。

ゲーム、アニメ、同人誌、フィギュアetc.

絶対保存版 完全なるショップ・ガイド

メジャーな商品から怪しいアンダーグランドグッズまで全てがそろう。ホントに素敵でグロテスクなワンダーランド、秋葉原。「地方だから行けないよう～(涙)」というキミは春休みがチャンス！

ショップ名	これを狙え!	ポイント	電話番号	住　所	地図	営業時間	休　み
D・カルト	同人誌	同人ソフト専門店。２Ｆは女性向け、３Ｆは男性向け同人が並ぶ。中古同人誌メインだが新刊もあり。	03-5294-3677	千代田区神田佐久間町1-20 三新ビル2、3Ｆ	D-4	11:00～20:00	水曜日(祝日は除く)
goodman	フィギュア グッズ	１Ｆは雑貨を取り扱うディスカウント店。店の左わきの階段を登ると、３Ｆにフィギュア専門のフロアがある。	03-3251-5613	千代田区外神田1-4-11	B-4	直接問い合わせを	直接問い合わせを
K-BOOKS 秋葉原店	グッズ 同人誌	池袋に本店を構える同人誌ショップ。秋葉原店では主に新刊同人誌とテレカを扱っている。買い取りは池袋本店のみ。	03-3255-4866	千代田区外神田1-8-10 バウハウスビル４～５階	A-3	12:00～20:00	無休
TRY SOFT 秋葉原店	トレカ フィギュア	トレカ、フィギュア、アメコミ、中古ゲームソフトを取り扱うチェーン店。秋葉原店はカードとフィギュア主体。	03-3256-4454	千代田区外神田1-16-10 ニュー秋葉原センタービル地下1階	C-5	平日11:00～20:00 日祝10:00～19:00	無休
T-ZONE	パソコン	日本最大級のパソコン店。ハード関係の品揃えと在庫はピカー。JR高架下のアウトレット館は掘り出し物多し。	03-3257-8749	千代田区外神田4-3-3	B-1	月～木10:30～19:00 金～土10:30～19:30 日祝0:00～19:00	無休
ZET秋葉原店	ゲーム グッズ	新品＆中古ゲームの専門店。LSIゲームやMSXなど、レトロなハードやゲームを高価で買い取り販売している。	03-3251-7004	千代田区外神田1-14-1	B-4	10:30～20:00	無休
アニメイト 秋葉原店	アニメ ゲーム	昭和通りをはさんで、書泉ブックタワーの反対側に97年末に開店したアニメ専門店。コミックスの品揃えも完璧。	03-5822-0600	千代田区神田佐久間河岸55 朝風染常共同ビル５階	D-5	10:00～19:00	無休
石丸電気 2号店	アニメ	万世橋警察署となり。家電メインだが５ＦでCDやLDを扱っている。ロケット本店と並ぶアニメ関連の穴場店。	03-3257-1200	千代田区外神田1-1-10	B-5	月～木、日10:00～19:30 金、土10:00～20:00	無休
石丸電気 3号店	アニメ	CD＆LDの専門店で、秋葉原では草分け的な存在。初回特典のCDなど、豊富な在庫量でマニアに人気が高い。	03-3257-1300	千代田区外神田1-2-13	B-4	月～木、日10:00～19:30 金土10:00～20:00	無休
石丸電気 ゲームワン	ゲーム	１Ｆは書籍。２ＦはSSとPSなど家庭用。３Ｆではパソコンゲームのタイトルがやや古いものまで揃っている。	03-3251-0011	千代田区外神田1-4-21	A-4	月～木、日10:00～19:30 金、土10:00～20:00	無休
石丸電気 ソフトワン	アニメ ゲーム	１Ｆのアニメ＆ゲームCDの品揃えは秋葉原随一。２ＦではLDと、家庭用及びパソコンゲームまで揃えられる。	03-3251-5555	千代田区外神田3-1-16 ダイドービル１・２階	B-2	月～木、日10:00～19:30 金、土10:00～20:00	無休
インターセプト	ゲーム	フライトシミュレーター専門店。ソフトウェアの他に、ペダルやジョイスティック類も豊富で、実演もしている。	03-5296-4656	千代田区外神田1-11-2 北林ビル５階	B-3	平日12:00～19:30 日11:00～18:00	月曜日(祝日をのぞく)
海洋堂HOBBY LOBBY TOKYO 秋葉原	フィギュア	老舗のガレキメーカー海洋堂の直営店。１Ｆはショールーム。地下で自社及び他社のガレキやフィギュアを販売。	03-3253-1951	千代田区神田須田町2-23 野村第１ビル１階・地下１階	C-5	平日11:30～20:00	水曜日
GAMERS	ゲーム グッズ	ディスクマップ跡に、ゲームならなんでも揃うゲーマーズが出店。オリジナルのキャラグッズなど豊富に陳列。	03-3252-9600	千代田区外神田3-15-5 MNビル	B-1	平日11:00～20:00 日祝11:00～19:00	無休
セガGAMERS	ゲーム グッズ	ハイテクセガ秋葉原のあるビルの５Ｆに、ゲーム系のアイテムを主体に出店している。書籍も扱っているぞ。	03-5256-8123	千代田区外神田1-10-9 ハイテクランドセガ５階	B-4	10:00～20:00	無休
コミック虎の穴1号店	ゲーム 同人誌	ソフマップ11号店わきの急な階段を登ると、３Ｆの右にグッズショップが、左に同人誌ショップがあるのだ。	03-5256-2102	千代田区外神田1-8-7 神林ビル３階	A-3	月～金12:00～21:00 土日祝10:00～20:00	無休
コミック虎の穴2号店	ゲーム コミック	牛丼屋のどんどんの上にある。３Ｆではゲームやコミック雑誌を豊富に揃えている。４Ｆは成年コミックの宝庫。	03-5256-2055	千代田区外神田1-9-8 木村ビル３～４階	B-3	月～金12:00～21:00 土日祝10:00～21:00	無休
コミック虎の穴3号店	同人誌	ソフマップ４号店のあるビルの７Ｆ。イベント後にはレベルの高い新刊同人誌が揃う。休日はたいへん混み合う。	03-5256-2838	千代田区外神田4-4-2 共益外神田ビル７階	B-1	月～金12:00～21:00 土日祝10:00～21:00	無休
コミック虎の穴4号店	同人誌	ヤマギワソフト裏手の路地に面したビルの７Ｆ。中古同人誌とコミックスを扱っている。買い取りはこのお店。	03-5256-2019	千代田区外神田3-11-2 ロック・2　7階	B-2	月～金12:00～21:00 土日祝10:00～21:00	無休
サウンドパーク・ダイナ	アニメ	神田明神下交差点に面したCD＆LDショップ。３Ｆがアニメコーナー。新品の値引き率と中古の品揃えで人気。	03-3255-2151	千代田区外神田3-1-1	A-2	直接問い合わせを	直接問い合わせを
書泉ブックタワー	書店	ゲーム雑誌のバックナンバーの在庫が嬉しい。文庫本や専門書の品揃えが良く、攻略本関係も充実している。	03-5296-0051	千代田区神田佐久間町1-11-1	D-5	平日11:00～19:30 日祝11:00～19:00	直接問い合わせを
ソフトランドぽち1/3/4号店	ゲーム	２Ｆが家庭用とパソコンの中古の１号店。３Ｆが中古パソコンとシューズの３号店。４Ｆが同人ソフトの４号店。	03-3255-9066	千代田区外神田3-14-7 東雲同ビル２～４階	B-1	平日1:00～20:00 土10:00～20:00 日祝10:00～19:30	無休
ソフトランドぽち2号店	ゲーム	古川電気わきの階段を登る１号店と、ほぼ同じ商品構成。他にトレカやガレキを取り扱う５号店が98年２月に開店。	03-5256-5390	千代田区外神田3-14-6 恵光ビル４階	B-1	平日11:00～20:00 土10:00～20:00 日祝10:00～19:30	無休
アニメショップコミット	アニメ	98年の１月にできた、アニメキャラグッズのお店。セル画やポスター、ぬり絵や同人誌まで幅広く扱っている。	03-3257-8815	千代田区外神田1-11-5 スーパービルディング５階	B-2	11:00～20:00	無休
マックスロード2号店	ゲーム	家庭用ゲームやパソコン美少女ゲームの中古販売店。本店同様同人ソフトが豊富なので、こちらも要チェック！	03-3256-8151	千代田区外神田3-14-6 恵光ビル６階	B-2	平日11:00～20:00 日祝10:00～19:00	無休
ソフマップ11号店	ゲーム	通称「時空館」。裏通りに位置するため、売り切れた新品が入手できることも。こちらの店でも予約を受けている。	03-3253-9874	千代田区外神田1-8-7 神林ビル１階	B-3	平日10:00～20:00 日祝10:00～19:00	無休
ソフマップ13号店	ゲーム	シカゴ店並びのゲーム専門店。１Ｆは家庭用新品フロア、その上には各ハードの中古ゲームソフトの売り場がある。	03-3253-9590	千代田区外神田1-11-9 第２中栄ビル	B-3	平日10:00～20:00 日祝10:00～19:00	無休
ソフマップ14号店	ゲーム	パソコンゲーム専門店。美少女ゲームキャラのPOPが目をひく。メッセサンオーと値引き競争をしながら生き残ってきた。	03-3258-3155	千代田区外神田3-15-6 小暮末広ビル	B-1	平日10:00～20:00 日祝10:00～19:00	無休
ソフマップ本店	ゲーム	１Ｆは家庭用新品ゲームフロア。圧倒的な在庫量で他店をリード。Ｂ１は中古ゲームソフトの買い取りフロアだ。	03-3253-3030	千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル	B-1	平日10:00～20:00 日祝10:00～19:00	無休
トキワ無線	ゲーム	JR秋葉原駅に最も近い位置にある、家庭用ゲームのディスカウント店。ワゴンには格安のタイトルが目白押し。	03-3253-8768	千代田区外神田1-15-8	C-4	平日10:20～19:30 日祝10:00～19:00	火曜日
トミヒサムセン	ゲーム アニメ	Laoxゲーム館の手前にあり、その閉店に伴いゲーム専門店に変身。パソコン美少女ゲームや、アニメLDも販売。	03-3255-1721	千代田区外神田1-13-1	B-3	10:00～19:30	無休
トライ	ゲーム	業務用基板や、コントローラーの専門店。T-ZONE裏手で、レトロゲームが豊富なゲーセンも経営している。	03-5295-0667	千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第３ビル２階	B-1	平日10:00～20:00 日祝10:00～18:30	無休
美少女学園	アニメ ゲーム	ゲーセンのプライズ用品など、人気のキャラグッズをバラ売りしてくれるお店。美少女ゲームも揃っている。	03-3255-7462	千代田区外神田1-11-2 北林ビル５階	B-3	平日12:00～20:00 土日祝11:00～20:00	無休
ファントム	ゲーム	ゲームセンターでおなじみのゲーム基板専門店。人気の高いものから懐かしいゲームまで、豊富な種類を陳列。	03-3257-1126	千代田区外神田3-1-2 明治ビル３階	A-2	平日11:00～19:00	無休
ホビーSHOPキャラ	アニメ フィギュア	ガレキやフィギュア、LDやビデオなど、アニメキャラに関するものが揃っている。レアなグッズの宝庫だ。	03-5256-0423	千代田区外神田1-8-10 バウハウスビル６階	A-3	11:00～20:00	無休
ホビー工房　ケイワン	フィギュア	昭和通りに面した模型専門店。ガレキやフィギュア、プラモデル、鉄道模型などが広いフロアに揃っている。	03-3257-3733	千代田区神田松永町18	D-2	0:30～20:00	無休
ホビーショップテクト 秋葉原店	フィギュア	ガレージキットメーカー、テクトの直営店。国産フィギュアに加えて輸入フィギュアの品揃えも充実している。	03-3252-0651	千代田区外神田3-10-17 第２北沢ビル４階	B-2	1:00～20:00	無休
マックスロード	ゲーム	ゲームの中古と同人ソフトの専門店。２Ｆは家庭用ゲームとパソコン美少女ゲーム、３Ｆは同人ゲームとレトロゲーム。	03-5256-2925	千代田区外神田1-8-4 銭谷ビル２～３階	A-3	平日11:00～20:00 日祝10:00～19:00	無休
明正堂書店	書店	アキハバラデパートの３Ｆにある書店。パソコン専門書、ゲーム攻略本の他、成年コミックスの新刊が平積み状態。	03-3257-0758	千代田区外神田1-17-15 秋葉原デパート３階	C-4	直接問い合わせを	直接問い合わせを
メッセサンオー本店A館B館	ゲーム	通称「三軒並び」のゲーム店が、総合ゲームショップに。本店では家庭用ゲーム新作と同人誌（３月中旬～）を扱う。	03-3255-3451	千代田区外神田3-14-8	B-1	月～水10:30～20:00 木～土10:00～20:00 日祝10:00～19:00	無休
メッセサンオーⅢ	ゲーム 同人誌	3月中旬より、家庭用ゲームの買い取り販売店になる。パソコンゲームと同人ソフトは本店隣りのV号店へ移動。同人誌は本店B館の2Fに移動。	03-3255-3452	千代田区外神田3-14-8	B-1	月～水10:30～20:00 木～土10:00～20:00 日祝10:00～19:00	無休
メッセサンオーⅣ	同人誌	秋葉原駅寄りにできた同人誌専門店。広めのフロアに豊富な同人誌が並ぶ。インディーズのアニメビデオもある。	03-3255-3580	千代田区外神田1-8-3 野水ビル３階	A-3	月～水10:30～20:00 木～土10:00～20:00 日祝10:00～19:00	無休
OVERTOP	ゲーム	AT互換機とAMIGAの専門店。マザーボードやパーツ、ソフトウェアやジョイスティックなどが揃っている。	03-3255-3443	千代田区外神田3-11-5	B-2	月～水10:30～20:00 木～土10:00～20:00 日祝10:00～19:00	無休
ヤマギワアニメ館	アニメ	家電のヤマギワのソフト専門店。DVDやLDなどの映像、音楽CDやゲームCDまでソフトならなんでもある。	03-3253-2111	千代田区外神田4-2-1	B-2	平日10:30～20:00 日祝10:00～20:00	無休
ヤマギワソフト	アニメ	歴史としてはソフト館より古い。最近ではアニメのCDやLDだけでなく、美少女コミックスの品揃えも大充実。	03-3253-2111	千代田区外神田3-13-12	B-2	平日10:30～20:00 土日祝10:00～20:00	無休
ラオックスザ・コンピュータゲーム館	パソコン	大型のゲーム専門店。１Ｆのゲーム雑誌と攻略本の品揃えは壮観。家庭用～Mac用までゲームならなんでも揃う。	03-3251-3100	千代田区外神田1-13-3	B-3	10:00～20:00	直接問い合わせを
リバティー秋葉原1号店	アニメ	中古CDとLDのチェーン店。古いレアものが入荷していることが多いので、マメにチェックするのが吉だ。	03-3257-4456	千代田区外神田3-14-6 恵光ビル地下１階	B-1	10:00～20:00	無休
リバティー秋葉原2号店	ゲーム アニメ	中古CDとLDのチェーン店。この店では特にアニメ系CDや、中古ゲームソフトの品揃えが充実している。	03-3251-1375	千代田区外神田1-7-3 大淵ビル	A-3	10:00～20:00	無休
リバティー秋葉原本店	ゲーム アニメ	中古CDとLDの専門店。家庭用ゲームの中古販売も行っている。値引き率と、掘り出し物があることで人気。	03-5294-2146	千代田区外神田4-4-3 小木曽ビル１～７階	B-1	10:00～20:00	直接問い合わせを
フリージア	ゲーム	営団地下鉄末広町出口そば。１Ｆは家庭用の中古。２Ｆはパソコンの中古ソフトが並ぶ。90年度前のソフトもあり。	03-3251-4344	千代田区外神田3-16-16	B-1	直接問い合わせを	無休
ロケットソフトセンター	アニメ	JR秋葉原駅・電気街口に近いCDとLDの専門店。アニメ関連が充実。平日は20時まで営業しているのが嬉しい。	03-3257-0017	千代田区外神田1-15-13	C-4	平日10:30～20:00 土10:00～20:00 日祝10:00～19:30	無休

秋葉原 口コミ情報

【進入＆退避ルート】一般的にのJR秋葉原駅を降り末広町方面へ向かい、再び戻ってくるケースが多いと思うが、休日の夕方のJR切符売り場は大混雑。そこでおススメなのが、営団銀座線・末広町で降り、昭和通りのアニメイトで締めるコース。ここから営団日比谷線で帰宅しよう。都営新宿線・岩本町駅寄りの広いマクドナルドで、一息ついてもいいね。

これがあれば大丈夫!!

完全なる秋葉原マップ

春だ！　街へ出よう！　秋葉原はテーマパークだ。この地図があれば大丈夫。ゲームもアニメも同人誌もグッズもアキバには全てがある。電車から降りて改札をくぐれば、夢の世界が広がっているよ。

A
B
C
D
1
2
3
4
5
フリージア
GAMERS
ソフマップ14号店
芳林公園
ソフトランドぽち2号店
ノマックスロード2号店
メッセサンオーⅢ
リバティー秋葉原1号店
リバティー秋葉原本店
コミック虎の穴3号店
昌平小学校
ソフトランドぽち
トライ
ホビーショップテクト秋葉原店
メッセサンオー本店A館B館
上野
昭和通り
ホビー工房　ケイワン
T-ZONE
OVERTOP
ソフマップ本店
コミック虎の穴4号店
JR山手線
神田松永町
ファントム
ヤマギワアニメ館
ヤマギワソフト
神田練塀町
地下鉄日比谷線
サウンドパーク・ダイナ
外神田3丁目
東京三菱銀行秋葉原支店
外神田4丁目
神田相性町
石丸電気ソフトワン
リバティー秋葉原2号店
神田明神通り
メッセサンオーⅣ
アニメショップコミット
インターセプト／美少女学園
ソフマップ13号店
マックスロード
ラオックスザ・コンピュータゲーム館
ソフマップ11号店
公園
神田花岡町
コミック虎の穴1号店
ホビーSHOPキャラ／k-BOOKS 秋葉原店
トミヒサムセン
コミック虎の穴2号店
セガGAMERS
石丸電気ゲームワン
リバティー秋葉原3号店
goodman
ZET秋葉原店
JR秋葉原駅
JR総武線
秋葉原デパート
（3F・明正堂書店）
秋葉原駅
御茶ノ水
トキワ無線
ラジオ会館
JR京浜東北線・JR山手線
石丸電気3号店
ロケットソフトセンター
D・カルト
神田佐久間町1丁目
TRY SOFT 秋葉原店
アニメイト 秋葉原店
万世橋警察署
石丸電気2号店
書泉ブックタワー
LET'S GO TO AKIHABARA!
YOU SUCK
万世橋
ワシントンホテル
和泉橋
東京
神田川
交通博物館
海洋堂HOBBY LOBBY TOKYO 秋葉原
HELLO

秋葉原 口コミ情報

【食事処】ゲームにお金はかけられても、食事にお金はかけられない。そんなあなたにピッタリなのが末広町のソフマップ4号店のB1にある喫茶「東洋」。ここの500円（？）カレーがなかなか美味。土日はともかく平日なら、万世橋の「肉の万世」のレストランのランチセットが1000円（のハズ不確かでゴメン）。小諸そばの天丼セットも満腹感あり。

●変遷する街、秋葉原。これからどうする? どうなる? 秋葉原マニアたちが

オタク・カルチャーはアキバ

ゲーム、キャラグッズ時代の夜明け

稲越　うちは「ファイティング　バイパーズ」のときに、ペプシマンのTシャツを付けたというのが始まりで、それがメチャメチャ売れたんですよ。その次は「バーチャファイターキッズ」。ジャワティープレゼントってやったんですよ。そしたらこれがまた売れて。今はもうそのレベルじゃ人が来ないからテレカを作っていますよ。しかも、描きおろしをしてもらっているんです。もちろんうちしか使えないということで。

島川　ショップ間で、けっこう熾烈な争いをしていますよね。あっちはマウスパッド、こっちはクリアファイルとか。

稲越　セガサターンやプレイステーションが出てきた4年ぐらい前から、ソフトの単価が下がったじゃないですか。そうすると、どこで買っても価格はあまり変わらなくなったんですよね。だったら、付加価値を付けたら売れるかな、と。グッズに関しては、メーカーからはお金は出ないんですよ。素材の提供はするけど費用に関してはそっちでやってくださいという話になるんです。ソニーさんはいろいろ作ってくれるんだけど、どこもかしこも同じようなものじゃつまらないじゃないですか。だったらオリジナルのものを作ろうということで。アキバならではのグッズが貰えるというのが完全に呼び水になってますね。特にうちとソフマップさんには人が来ている。

島川　言成　秋葉原の某有名店の幹部を務めたのち文筆業に入る。パソコンでアキバ系ジャンルを確立したことを自認する秋葉原ウォチャー。著書に『秋葉原コネクションR』(アスペクト)『秋葉原バックギャモン』(日刊工業新聞)など。

島川　でかい店がやろうとするとすぐに稟議書の話になっちゃうからね。費用効果がどうしたこうしたとか(笑)。敏速な対応ができない。

稲越　ポスタードリームに関しては、最初はバンプレストさんから話しがあったんです。3年くらい前かな。「今度『同級生』のポスターを売るんだけど、それを置いてくれないか」って。ポスタードリームは元々は、デパートやスーパーの小さいゲームコーナーで、「セーラームーン」や「ドラゴンボール」なんかが入っていたものだったんです。そしたら大変、一気にインカムの記録を更新しちゃった。ああいう機械は20万とか30万位してそれを半年とか1年ぐらいで償却していくんですよね。それが何と1日でペイできちゃった。これは“スゲーな”ということになって。

これからくるのは同人誌アキバのコミケ化

──今、1番勢いのある商品って何ですか。

島川　同人誌だと思う。コミケのプレミアム雑誌に関しては結構いい値段で売ってますし、「虎の穴」なんかでもそうだと思いますけど、同人誌のショップは、平日の遅い時間でも人が入ってますからね。

稲越　フィギュアは元々はすごい狭い世界のものなんですよね。それをマスコミがいろいろ取り上げたじゃないですか。それで流行っているようだと勘違いして、いろいろなお店がやり始めたんですけれど、所詮はマーケットが小さかったんだと思います。今はどのショップも売り場を縮小しています。「エヴァンゲリオン」が絡むと何でもかんでも売れるという状況は確かにあったんですけど、それがひと段落ついたというところでしょか。同人誌系はまだ増えるでしょうね。

島川　アキバのショップって自分たちからは動いていないんだよね。人が来るから置いてみようかなというのが多い。こちらから動くことは相当にリスクがある。意外と市場操作なんてできないもんなんですよ。同人誌なんかはアキバでも一番安いような場所で始まって、その評判を聞いてワーっと増えたんですよね。

稲越　うちもでもコミケに行けなかった人を狙って置いてみよう、ということだったみたいなんです。まあ、あまり先はないだろうなんてはじめは言ってたんですが(笑)。それがこんなにすごくなっちゃった。

ポスシステムが秋葉原をシラけさす?

──秋葉原の独特の雰囲気はどこからきてるんでしょうか。

島川　アキバは場所がいいんだと思います。だって東京から2駅、上野から2駅。千葉や横浜からも1本。地下鉄も来てるでしょ。

稲越　僕は下地はパソコンかなという気がします。パソコンが流行ったことでディープな街というイメージができて、やっぱりディープなところにはディープなやつらが集まって。お店は客が店員になったわけじゃないですか。

上野　家電なら家電、キャラグッズならキャラグッズと、同じ業種のショップがあれだけコンプレックスになっている街って珍しいんじゃないですか。ただ、ショップによって微妙な違いがある。秋葉原に何度か通った人ならわかると思うんだけど、同じゲーム屋さんなら

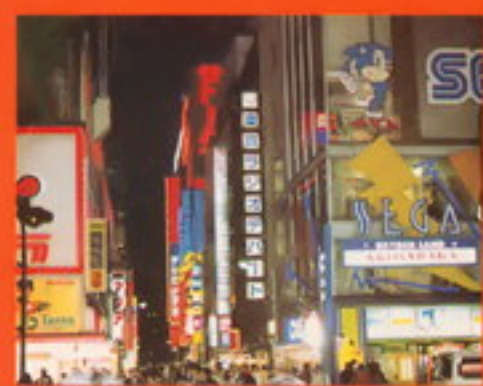
秋葉原の歴史

神田須田町などでGHQの放出品を扱っていた露天商が、昭和24年以降の道路交通法で移り住んできたのが現在の秋葉原の始まりとなる。朝鮮戦争の特需、ラジオブームで最初の好景気時期を迎える。高度経済成長期に入ると、日本中が一斉に家電を買い揃え出したことを背景に飛躍的に発展、昭和40〜50年のオーディオブームとつながっていく。その後、不況の時代を迎えることになるが、それを救ったのが1979年ぐらいから始まったパソコンの一般化。それは、1995年のウインドウズ95の発売で頂点をみることになる。モバイルなどの小さなブームはあったものの、現在はその反動で沈滞期となり、次は何を各ショップが捜し求めている状態。ウインドウズ98に「夢よふたたび」と期待の声があがる中で、「もし、それがコケたら売り上げ100億クラスの大型店でも、とんじゃうショップが出てくるでしょう」という事情通の声もある。いずれにせよ今年末には変化があるだろう。

ラジオ→家電→オーディオ→パソコンがおおざっぱな流れ。

戦後すぐの雰囲気が残る「東京ラジオデパード」。

秋葉原口コミ情報

【類は友を呼ぶ】マックスロードという店に、人気の美少女ゲームメーカーのキャラのユーティリティが入った同人ソフト「こまどのおもちゃ赤」が、たびたび入荷する。しかし、数日後には再び売り切れてしまう。口コミでファンが来店するのだろうが、ユーザーパワー恐るべしといったところか。開店当初は広々としていたアニメイトも今は狭く感じられる。

を救うか？

ウインドウズ95によるパソコンブームがひと段落、今、秋葉原は試行錯誤の段階にある。そんな沈滞ムードを吹き飛ばす存在となるのか、ゲーム、アニメ、キャラ系のニューウェーブショップ。濃いメンバーによる座談会だ。

ゲーム屋さんでも、いっぱいあるところをはじからはじまで歩いてみて、それぞれ違う面白さがあるじゃないですか。同業他社が軒を並べて戦争する、それが集客力につながっている。
稲越　来る人の数が違いますよね。あとは、値段をちょっといじると、それがストレートに売り上げに結びつくんですよ。「いつお前らいつチェックしてるんだよ」っていうぐらいマメに値段調べているみたいで。ストレートに自分がいいことをすると、売り上げに結びつくっていうのは、店員をしていて非常に面白い部分です。
島川　平日でも数万の客が来ると言われている街でしょ。しかもその客が朝から晩までテーマパークのようにうろうろしているわけですよ(笑)。しかもショップはショップで他店のことをわかっているようで、実はまったくわかっていない。客自身が情報の供給元なんです。この値段だと帰ってしまう客がいたときに、数時間後に下げてみるとか。そういうものにすぐに反応してくれるんですよね。郊外型のお店だと平日は本当に閑散としているんですけど、秋葉原は平日も休日も関係なく人が来る。飽きがこないんですよ。売ってて。ある程度経験を積んで売場の責任者ぐらいになると、値段の設定まで自分でできるようになるんですよね。
──そういう駆け引きがまた楽しいと。
島川　だから最近はポスを導入する店なんかが大きいところで出てきていますが、店員の裁量で値段を勝手に変えることができなくなっちゃうと、店員がシラけるんじゃないかと思うんです。

上野達也　『東京攻略マップ』（メディアワークス）で、毎年「秋葉原」を担当するうちにその魅力にのめりこんでいったライター。最新刊は「通販スペシャル with秋葉原完全ガイド」。現在98年版を準備中。

キャラショップ成り上がり物語

稲越　キャラ関係のショップは、個人商店みたいなものですよね。頼るところはないけど、うまく自分の才能で店を切り盛りできれば儲かっていくっていうのがありますので。
島川　秋葉原で成り上がっていくコースっていうのは、まず裏のワンルームマンションなり、詰め込み事務所ビルなりの上の階で開店して、だんだん階が下がってきて、それからメインストリートの方に行くっていうパターンですよね。
稲越　そういうショップの経営者は、若い人が多いですよ。逆にオヤジじゃわからないから。どこかのお店で働いていた人間がやめてスポンサー見つけてきて、店出したとか。電気屋系のオヤジがお金出してたりもするんですけど。
上野　ある部分では過当競争になってる部分もあると思うんです。たしかに前はコミケでしか買えなかったものが、年中買えるようになるというのは買う方にとってはありがたいことなんですけど、それほど“タマ”があるのかどうかですよね。

これから秋葉原はどうなる

──これから秋葉原はどうなっていくと思いますが。
上野　秋葉原の全国化。インターネット秋葉原です。日本全国から秋葉原にアクセスできるようになるんですよ。秋葉原関係のホームページ見てると面白いですよ。パソコンがあって電話回線があればどこからでも秋葉原に行けるバーチャル秋葉原がこれから増えてくると思います。
島川　それと歌舞伎町化。最近、昭和通りの方がエッチになってきていますからね。

稲越一之　会社員、ゲームセンター店員を経た後、メッセサンオーに入社、そのまま秋葉原での小売りの魅力にとりつかれ今に至る。スペースインベーダー以前〜にゲームの洗礼を受けて以来のゲームマニア。現在は、コンシューマー仕入担当。

──ビデオボックスが増えてますよね。
島川　関係は非常に簡単なんです。ビデオの商売というのはビデオの卸が「売り切り」なんですよ。だから余ったときにソフトが処分できない。それをどうするかというとビデオボックスというのは非常にいい窓口なんです。
──怪しい街ですね(笑)。
島川　家電さんたちが言ってるけど、路上で違法CD-Rを売ってる連中はいい商売になってるよなって。元がかかってないから。実際に多くなってるんですよ。中東系が非常に多くなってます。
稲越　そういうイリーガルっぽいところがあるからこそ面白いんだけど。物がなんであれ、世間の秋葉原のイメージを保って今後もお客さんを集めるのに必要なのは、秋葉原に行けばあるんだという期待を持たせられるかどうかなんですよ。秋葉原に行けばきっとあるよねと思わせて、それを探してまわることが楽しみになる街であればいいだろうと。買い物をしなくても秋葉原っていうのは歩いてて楽しい街なんだから。足で歩いて儲けられるところなんです。

木曜名物、行列

ゲームソフト発売の木曜日は、このように朝から行列ができる。中には違う景品をゲットするために同じソフトを数個購入する人もいる。ソフトはひとつを残し、中古ショップに売ってしまう。発売日当日だと割合よい価格で買ってもらえるのだそうだ。

常磐新線

現在は公園になっていてバスケットに興じる非アキバ系ボーイズのさわやかな姿が見られる駅前の市場跡地。常磐線が延長してくることになれば、このあたりの再開発が行われて、風景も変わるはずだ。交通の便のよさは、秋葉原の成り立ちに大きな影響を与えている。

昭和通り方面

現在アキバ・ウォッチャーがこぞって注目する風俗店が続々とできている昭和通り沿い。「秋葉原ビデオＢＯＸは13軒あります。」（ナイタイスポーツ編集長・山田氏）。今はないらしいがコスプレ系の店なんかができると今回の企画にぴったりだね。

秋葉原口コミ情報

【トイレ事情】不意にもよおす便意には困ったものがある。とはいえフロアにトイレを用意したショップは少ない。落ち着いていて良いのがヤマギワや、石丸電気などのトイレだが、商品を買うわけではないのでバツが悪い。筆者はかつての秋葉原の聖地・ラジオ会館がお気に入りだ。雑居ビルなので店員に気を使わずにすむし、フロアごとにあるので安心なのだ。

KOEI®

信長の野望® 将星録

歴史シミュレーションゲーム

乱世に終わりを告げる星が生まれた。
驚異的な進化をとげた最新作!

4月2日発売

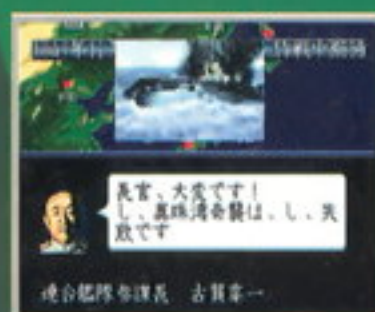
●9,800円

"信長の野望"最新作はそのシステムを一新。同一マップ上で展開する内政と合戦がさらなる緊迫感を呼び、土地単位となった戦略が、より緻密で多彩な戦術をも引き出す。広がり、繁栄していく領土も、じわじわと陣を進める敵軍の姿も、すべてはプレイヤーの眼前で繰り広げられる。激しい戦いに勝利を遂げ、統一を果たそう。乱世の終わりを告げる、新たな星になるために。

領土拡大の必須戦略テク満載!
信長の野望・将星録ハイパーガイドブック 上・下
A5判 各本体1,200円 シブサワ・コウ監修 上巻4-87719-536-X 下巻4-87719-537-8

架空キャンペーンシナリオ7本を搭載!
SLGならではのifの世界をご堪能あれ!

WWIIゲーム
提督の決断®III with パワーアップキット

いよいよ登場!
3/26発売
9,800円

武将達を操る醍醐味を追求した不朽の金字塔!
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望・戦国群雄伝
4/9発売
5,800円

大ヒット作『大航海時代II』に新主人公2人の外伝が登場!
リコエイションゲーム
大航海時代外伝
好評発売中
6,800円

通信販売

お近くにお取扱い店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせは通信販売専用0120-55-3594(ゴーゴーサンゴクシ)(月~金10:00~12:00/13:00~17:00祝・祭日を除く)

●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード(UC、JCB、VISA、Master、BC)、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社光栄 宛でお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。(在庫切れの品、新作を除きます)●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。 ■お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント!

UC MasterCard VISA JCB BANK CARD

20th Anniversary
20周年記念特別作品

ウイポ一族

きっと君も。あの娘もたぶん♡

血統づくりがスゴ面白い！

Winning Post 3

ウイニングポスト

競馬シミュレーションゲーム

- 自分の血統を強く育てて、目指せ競馬界制覇じゃ！
- 実名の岡部、武など、超有名騎手を使えるの！
- 「凱旋門賞」など、世界最高峰のレースに挑戦だ！
- 美人秘書や顧問など、約230名が絡む馬主人生よ！

4月2日 新発売
◎6,800円

TOKYO GAME SHOW 1998 SPRING

東京優駿（日本ダービー）

ウイポ3発売記念 ウイニングカップ'98 Spring開催！

パスワードを送って日本中のライバル馬と対戦しよう！

■ 参加方法　「Winning Post3」同梱の専用ハガキにて、あなたの馬のパスワードをお送りください。
■ 申込期間　1998年4月2日〜5月6日（必着）
■ 賞　　金　優勝:賞金100,000円 3名 準優勝:賞金50,000円 3名 3位:賞金10,000円 3名 ほか電撃賞・特別賞など

※途中経過及び最終結果につきましては当社ホームページ等でお知らせいたします。
※詳細は商品同梱のチラシをご覧ください。

TGS特別企画 ウイニングカップin幕張メッセ

馬主としての腕だめし！東京ゲームショーで優勝をねらえ！

●参加させる馬のデータがセーブされたメモリーカードをお持ちください

東京・芝・2400m　3/21・22に光栄ブースに集まれ！

※希望者多数の場合、参加人数を制限させていただきます。
※トライアルレースを行い、各上位3頭で決勝を行います。
※優勝者には豪華賞品を進呈いたします。

Winning Post3イメージソング/TVCFソング
DEBUT── デビュー/吉川麻衣子
好評発売中　価格1,020円（税込）KEDH-5005
「インターネット・ミュージック・コンテスト'97」グランプリウィナーの記念すべきデビューシングル！

初心者から上級者まで全プレイヤー必携!!
Winning Post3ハイパーガイドブック上・下
メインステイブル・編　定価 各1,200円＋税

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

SEGASATURN

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■書名に付したISBNコードは書店へのご注文の際ご利用ください。

株式会社光栄®
〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12　TEL.045-561-6861㈹

KONAMI

♥悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲セット

♥ヴァンダルハーツ ガモーのマスク

♥ヴァンダルハーツ ゲニウス・シュタインホフのはげずら

♥ヴァンダルハーツ サリアセット

♥実況パワフルプロ野球Sセット

♥実況パワフルプロ野球S キャッチャーセット

♥コナミ広報 関口

(きりとり)

(きりとり)

コナミのゲーム、続々SSに新登場！

ヴァンダルハーツ™ 失われた古代文明
©1996・1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
斬新な戦闘シーンなど、3Dフィールドで展開する壮大なRPG.SS版独自の魔法・ムービーも新規追加。
メーカー希望小売価格 好評発売中 ¥4,800(税別)

実況パワフルプロ野球®S
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED (社)日本野球機構公認 IBM BISプロ野球公式記録使用 東京ドーム公認
熱狂の実況等、リアル感覚にこだわった本格的野球ゲーム。キミの秘蔵っ子を育成するサクセスモード付。
メーカー希望小売価格 好評発売中 ¥5,800(税別)

Jリーグ実況炎のストライカー™
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS.
1997年度Jリーガーが全員実名で登場。簡単操作で、高度なプレイを実現。オリジナルクラブも作成可能。
メーカー希望小売価格 好評発売中 ¥5,800(税別)

ときめきメモリアル® ドラマシリーズVol.2 彩のラブソング™
©1994・1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
「ときめきメモリアル」ファン待望のドラマシリーズ第2弾。本編では語られない青春の日々をドラマ体験。
メーカー希望小売価格 好評発売中 ¥5,800(税別)

幻想水滸伝®
©1995・1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
天地の宿星108人が集い、束ねた力で歴史を揺り動かす・・・。壮大な歴史群像ドラマを展開するRPGの大作。
メーカー希望小売価格 4月30日発売 ¥3,800(税別)

吉村将棋™
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
「永世名人」シリーズを生んだ吉村氏がおくる最新作。思考もさらに高度になった将棋ソフトの決定版。
メーカー希望小売価格 好評発売中 ¥5,800(税別)

悪魔城ドラキュラX™ 月下の夜想曲
©1997・1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
5年の歳月を経て、宿命の魂が再びドラキュラ城に集う・・・。SS版はオリジナル新ステージを追加。
'98年春発売予定 ¥3,800(予価)

※表示価格はメーカー希望小売価格(税別)です。

オモシロすぎて逝っちゃう。

♥ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソングセット

（きりとり）

♥幻想水滸伝 フー・スー・ルーのマスク

♥コナミ広報　江澤

（きりとり）

♥幻想水滸伝 ミルイヒ・オッペンハイマーの薔薇

♥幻想水滸伝 グレミオの斧

♥Jリーグ実況 炎のストライカーセット

♥彩のラブソング 主人公のギター

♥吉村将棋 セット

SEGASATURNおよび<?>は株式会社セガエンタープライゼスの商標でありSEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表するものとしてその表示を承認したものです

SEGASATURN

チャリオット
CHARIOT

アクション・シューティング・パズルとバラエティ豊かな3つのゲームが1つになった!!

アクション

ルースターズ
ROOSTERS

シューティング

ドンプル

パズル

WONDER 3
3 GAMES IN 1 BOARD

AG アーケードギアーズ

アーケードに登場した伝説の作品が遂に登場!!

88年度最高のシューティングゲーム「イメージファイト」が、当時の興奮そのままに登場!! スピード調整、ポットの選択が重要なカギとなる。

PlayStation

SEGASATURN

IMAGE FIGHT & XMULTIPLY™
イメージファイト&エックスマルチプライ

「イメージファイト」に続いて制作されたアイレムの名作横スクロールシューティングゲーム。武器でもある触手の使い方が攻略のポイント。

ワンダー3

アクション/シューティング/パズル　1～2人用
価格5,800円(税別)
プレイステーション版　4月2日発売　セガサターン版　好評発売中

イメージファイト&エックスマルチプライ

シューティング　1～2人用
価格4,800円(税別)
プレイステーション版　好評発売中　セガサターン版　4月発売予定

「アーケードギアーズ」シリーズを2タイトル以上ご購入の皆様に、もれなく「アーケードギアーズスクリーンセーバー」をプレゼント!!
官製ハガキに、商品タスキの応募券を2枚を貼付のうえ、住所・氏名・年齢・性別を記入し、下記までご応募ください。
■応募受付:1998年12月末日まで
■送り先:〒180-0014　東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　(株)エクシングエンタテイメント「アーケードギアーズ」係

XING ENTERTAINMENT 株式会社エクシング エンタテイメント事業部
〒108-0014 東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F
TEL.03-5443-1636(ユーザーサポート番号)お問い合わせは月～金曜日の13:00～18:00でお願いします。

http://www.mars.dti.ne.jp/~exingall/

SEGA SATURN

とにかくはちゃめちゃ！今度はサターンの中で大暴れ!!

コースによっては天候の変化・・・?!
お天気ビジョンで天候のチェックをして作戦を立てよう！

あつ～くあつ～く盛り上がる！2画面分割で、2P対戦！

コース全18コース以上登場！
オンロード、オフロードは当然、オン・オフ共用も存在だ！

チョロQアイランド

チョロQパーク

価格￥5,800（税別）

NOW ON SALE

●レースゲーム●プレイ人数：1～2名 ●本体RAM対応（容量86）カートリッジRAM対応（容量86）

ダイノバイザーでさらに大迫力
HMD DYNOVISOR
¥38,800
好評発売中！
VIRTUALITY
©メディアロボテックス ©TAKARA CO.,LTD.1997

一 あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16

●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys. co.jp

タカラの商品はこども商品券で

TAKARA

読者投稿コーナー

LETTERS PARK

めざせ投稿KING!!

Weekly掲示板

ブラックホールと化したMYデスクを、ちょっくら掃除でもしてやんべと思い早速ミッション開始。ミッション1「穴蔵に渦巻く白い物体を整理」。出るわ出るわの読者ちゃんハガキ。懐かしい～（問題棚上げ）。ということで今回は時空を超えたハガキ特集。みんな自分のネタを覚えているか!? 今週は懐かしいぞ～！

●僕の住んでいるマンションの郵便受けはダイヤル式なんだけど、これが開けるのか難しいのなんのって。おまけに投函口からソフトバンクの封筒が見えた時はあせってしまって不審人物と間違えられたほどです。

（大阪府　GUY神）

何かバンクの封筒って、一瞬DMかと思ってしまう。しかし、なぜバンクの封筒が見えるとあせるのじゃ。この会社と何かあるのかGUY神？

●友人とゲーセンに行って、頻繁に名前を呼んでもらったけど、誰からも声をかけられなかった。サタマガ読者はいずこ？ 俺って脇役ABC？

（神奈川県　阿曽アキヒロ）

最近はメジャーになったかい？ 再チャレンジの報告を待つ。

●イ中イ非さんは「いなかいひ」と読めばいいのですか？

（埼玉県　だまし絵）

やはり読めないよな。イ中イ非。せっかくだから読み方当てコーナー作ればよかった（懐かしいの～）。

●一体何人のサタマガ読者がイ中イ非氏の事を「ちゅうはい」と正確に読んでいるのだろう？

（愛知県　バントライン）

はい、これが正解。最近イ中イ非は投稿をサボっているようなので、夢月聖良ちゃんと一緒に何かお仕置き考えなくちゃ。案を求む。

●今日、駅で高校生くらいの茶パツにピアスな男性が、超エリートっぽいスーツにネクタイなお兄さんに、電話ボックスで「どうぞ」と順番をゆずったら、そのエリートさんは何もいわずに当然な態度でボックスに入っていった。みなさん！ 人を見かけで判断するのはダメだと思います。この2人、どっちが「いいひと。」だと思いますか？

（三重県　泉姫）

まったくその通り。サタマガ読者ちゃんには、人の本質を見抜く目を養ってほしいなー。そのためには、いろいろな人と知り合うことだよ。

●サタマガもっと安くしてくれ～。僕の予算じゃ毎週買えないんだすよ～。おねがいしまっす～。

（神奈川県　米満YUKARI）

本当にスマン。でもでも、内容は盛りだくさんなので許してくれい。

●「平日平均５時間、休日は10時間以上ゲームやっても視力両方1.0より落ちたことがないんだぞ。どうだ、うらやましいだろう！」と、自慢のハガキを出そうとしてたら、知らないうちにひどい乱視になっていた。おかげで、えらく目が疲れやすくなった。確かに視力は変わってないけど……。みなさんも、やりすぎに注意しましょう。

（千葉県　夢砂野　葉枝亜）

乱視で近視なワシに対する挑戦か！ でもね、みんな目は大事にしようね。

●俺のよく行くゲーセンの空缶入れに張り紙がしてあったので読んでみた。「ビーン（ビン）カーン（カン）専用」だって……くだらねぇ……。

（愛媛県　海の魔王）

こういうのって読んだ後にガックリ、グッタリするんだよね。何で読んじゃったんだろうっていうね。

●街を歩いているとスケボーを持った外人さんに「あーちょっとスイマセン」と声をかけられちゃって「なんたらかんたら（聞きとれなかった）サティースポーツ、You know？」と聞かれましたが、何の事がさっぱりわからず、「あー、わかりません」と答えると「オー、ゴメンナサイネ」となぜか拝みのポーズをして去って行きました。

（北海道　ぐらハム）

いやーまだ日本人はマゲを結ってるって信じている外国人もいるらしいからな。でも、拝むのはやりすぎ。

●友人の坂口（仮）にエロビデオを貸すといって「ら○ま½」のビデオを手渡しちゃった。ごめんね坂口くん。でも安心して。その後にはばっちり入ってるの。「ルパン三世」が。

（栃木県　あづま公正）

でも「不二子ちゃ～ん」は悩殺ボディなので、約束は果たせている？

●「プリンセスクラウン」略してプリクラ、のネタは各誌でいっぱい見かけたが、「SEGA AGES」が回文になってるというネタはほとんど見なかった気がするけど、気のせい？

（福岡県　入井　詠亜）

S・E・G・A……逆から読んで、S・E・G・A……ほ、ほんとだ。えー、この話って有名!? 知らんかった。

さていかがでしたでしょうか。時空を超えたハガキ特集。ミッション1は未だ実行中。終わりはあるのか？ ミッション2「目の前にある飛び散る資料を整理」は来週中に完遂するのだろうか？ それじゃまた来週！

富山県／爽健美酒

最近いいRPGが多くてうれしい限り。「エターナルブルー」も楽しみだよね。

静岡県／YATO

♪みっつのシモベに命令だ（ヤア！）……ってみんなこんなネタわかるのかな～。

東京都／小村一人

このシリーズ（？）、続いたのか。愛ゆえに自虐的になるのはセガびとの宿命？

東京都／クレイジーじじい

こんなことに気づいてしまうキミっていったい……。しかしすごい対比だなあ。

4コマ。

青森県／ぞう大巨神

5800円にするも1500円にするも本人の自由。が、春は電波の季節ですから……。

東京都／夢月聖良

「ダダをこねる」と言ってダダ人形をこねるギャグはあったが……何故照れるかね。

栃木県／あづま公正

本ッ当ー に久々の下ネタなしハガキやな。もしや中のゲームが18禁ってオチか？

香川県／NEW

セクシーコマンドーよりは認可されそうなものだが。いつだって世間は厳しい。

LOVE² 愛してるかい!?

埼玉県／たなかんぼ
～inカルドセプト

深緑の女神、ドリアード様。私はあなたが大好きで、自分のデッキには必ずあなたを入れております。本当は火属性中心のデッキなのであなたを入れる必要はないのですが……。何が私をそうさせるんでしょうか？まず純粋に使えること。同エリア内の森地形へ自由に移動ができるので、テキトーな場所に配置した後で城の近くへジャンプ等も良い。さらに「クリーチャー交換」でガーゴイルを配置なんかすると最高です♥で、手札に戻っていただいたドリアードさんは、再び他の火地形を取ってもらい、今度は火の強いクリーチャーを……。うーん素晴らしい。また、援護があるのも良いです。捨てる予定のクリーチャーも、あなたが居るだけで陽の目を見るというもの。さらに、フィールド上に居る時のちまちましたアクションもラブリーでお気に入りです。うーん、あと5歳くらい年とった広末涼子あたりがコスプレしてくれないかな？（笑）というわけで、今後も私のつたないデッキを支えてください。その月桂樹の冠に、乾杯!!

一援護付き森クリーチャー、他にも居るじゃん。ホラ、木人……。アレじゃあそそりませんか、やっぱり。

グラドリエルる!!
新潟県／シドラL
～in プリンセスクラウン

たとえスープを鍋からガブ飲みしても、モンスターの食べかけ果実を拾って食べても、王女丸出しで街を闊歩しようとも、全ては君だからこそ許されること。我が家では君のゲームをプレイする事を「グラドリエるる」と言います。今日も君の笑顔を見る為、グラドリエルる予定です。さぁ、みんなでエルりましょう！

人類皆なゲーマー

☆じいちゃんに「バイオハザード2買ってくれ」と頼んだら、Hi−STANDARDのCDを買ってきた。まぁ、微妙なズレはあるが、じいちゃん復活だと思った。だってこの前は「グランディア」でフランソワという謎のフランス人形を買ってきたんだもん。←超うさん臭い、目がビー玉。

（宮城県　WORMBOY）

それを「微妙なズレ」と思える家族の絆が素晴しい。お元気でどうぞ。

☆中2の俺は小遣いが少ないので、そんなにゲームができないけど1回100円に命をかけている。俺の姿を見たら、友達はびっくりするんだろうなぁ〜。（千葉県　反PS市民）

んで、お年玉とか入るとつい普段やらないゲームに金注ぎ込んだりしちゃうんだよねー。上達すれば長く遊べるってもんよ。頑張ってくれい。

☆せがた三四郎のコスプレでもしようかと思ったが、ウチには初期型サターンしかない。そこで最近サターンを買ったS先輩にかけあったところ、あっさりと「駄目。ウチの青だもん」と言われた。塗るなー！

（東京都　クレイジーじじい）

本人も言っておりますが、良い子は真似しない様に。知識と経験ある方ならではの荒技……ってもなぁ。

☆兄妹ゲンカをした。ささいなことだったが、これが大事件に。妹が命の次に大事にしていたパワーメモリーのデータを初期化したのだ。一晩中、泣いた。だって、ナイツのモデルはネズミかネコかでモメただけだった……。（泣）（東京都　川田光一）

間を取ってイヌ。駄目か。いっそのことソニックってのは……駄目？じゃあ俺がモデルだ!! 即ち諦めろ。

どきどき♡懺悔室

ハァ〜イ、今日も迷える仔羊ちゃん達のおハガキを紹介しちゃうわ♥

☆つい先日まで「全国カップルゲーマー滅殺軍団」初代総長だった僕も、今ではぶりちーな彼女と2人でゲーセンに行くようになってしまった。軍団のメンバーよ!! 許せ。やはり自分の身がかわいいのだ。そのかわり、見かけたらどんどんかかってこい!! 全力で相手になってやろう。僕は彼女のために、連勝を続けてやろうじゃないか。（鳥取県　魔神がZ）

「連勝を続ける」って「頭痛が痛い」みたいなモンじゃない？　罰として100連勝するまでデート禁止よっ。

☆すいません!! 坂出市の鉄塔倒したの僕です……って違います。友達から容疑者と思われてるぅ〜！　早く犯人、出てきなさい!! 僕がしばいたるから。そしてサタマガで懺悔しなさいっ!!（近所だったんで停電した）

（香川県　桐のタンス）

中途半端に知識があったり、やけに近所だったりすると困るわよねぇ。早いとこ犯人が捕まることを祈りつつ。

☆友人に、持ってるソフトの大半がサタコレになって悔やんでる奴がいたので「デスクリムゾンでも買え!! 絶対に出ないから!!」と言ったら、かなり怒っていた。ゴメン、本気だったのに……。（兵庫県　イエッサ）

悔やむ前に、自分のゲームを見る目の良さにホレボレすればイイのに。ある意味、羨ましい話よ。私なんか発売日に買ってしまった2点台のソフトが人生最大の汚点かも……ふぅ。

☆すみません、今どき映画館でたまごっち鳴かせてるバカは私です。

（東京都　ブクリエン）

今度からは冬眠させましょうね。

☆「街」のＴＩＰで「男を見る目がない＝もてない男の言い訳」を見て、何か心当たりのある人、この場で僕と一緒に女性に懺悔しましょう。

（愛知県　佐々木希典）

「下半身に人格がない」と言い訳する人間は、上半身にも人格がない！ま、受け取る側次第の台詞ってあるわよね。めげずに素敵な恋してね。

こ・ん・な・のいやだぁ〜!!

今回も自由課題特集だ！　新しいお題はページ右上の告知を見よう!!　それじゃあガンガンいっくぽ〜ん☆

◆こんなのイヤだぁ〜！
→せがた三四郎→藤岡弘→仮面ライダー
→私の父は元・戦闘員
→せがた三四郎が嫌い
→だから奴はサターンを捨てた……。

（奈良県　つやゆよ）

お父様は役者さんだったのね……でもサターン捨てられたのって本当にそれだけが原因か？　君の素行は大丈夫なのか？　……イーッ!!（謎）

◆こんなソフトはイヤだ!!
→岸朝子ばっかりの料理の鉄人。
→本当に林家こぶ平と林家いっ平を合体できるソウルハッカーズ。
→野村沙知代監修の野球つく。
→案外買ってみたくなる……かも？

（兵庫県　夢追氷河）

ならへんがな！（一応ツッコミ）

◆こんなユーザーはイヤだ!!
→格闘ゲームで必殺技が決まった時、こっちを向いてニヤッとする
→戦いに負けても、その戦いで良かったことを言い、自慢する
→野球ゲームで自分がバッターの時、相手コントローラーを見て球種を探る
→自分がゲームやったのに片さない
→そして片すのはいつも俺
→実はそれ、弟

（兵庫県　ドリームメーカー）

身内だから許せることってあるよね。対外的教育はしっかりしといた方がイイぞ、兄の名において。結構、ね。

◆こんな子供の名前はイヤだ！
→「土星」と書いてサターン
→「仮想」と書いてバーチャ
→「夢人」と書いてナイツ
→「福音」と書いてエヴァ
→「海夫」と書いてジェフリー

（大阪府　GUY神）

近未来のヤンキーゲーマーが、お子様に付ける名前大胆予想？　てゆーかいないだろ。ペットなら有か？

◆こんな恋愛SLGはイヤだ！
→出会いが
→友人の紹介か
→テレクラか
→美人局しかない。
→ぶつかったら「すいません」と言ってそそくさと別れるのが世の常

（鳥取県　おや時）

しかも友人の紹介って、対外はそいつよりカワイイORカッコイイコトは皆無。人間妥協も必要だベイビー。

◆こんなLPはイヤだ！
→寒いネタにはポイントマイナス。
→他人のポイントを自分に吸収できるシステムが導入。
→「誰から取ります？」
→「じゃあ○○県の●●さんから…」
→互いに足を引っ張り合い、誰も15ポイントまで届かず。
→投稿者減少。
→LP滅亡。

（神奈川県　猫文鳥）

懐かしいなぁ、激しいダイヤと温泉の取合い。でも所得税取られるので額面100万でも手取りは90万さっ。

◆こんなVOL.7の読者アンケート返しはイヤだ！
→前世？　信じてます。
→月3000円として3万6千円ナリ。
→サタマ……（殴）ぐふぅっ！すみません、特にナシです。
→バー○ャル○ーイ
→カエルなら問題ないでしょう。
→塾長。

（愛知県　キョウジ1／2）

以前、ダウンタウンが塾長の「男は生涯2度しか泣いてはいけない」とゆー台詞をネタにしてましたねぇ。

募集!!　次回のお題は「こんなスポーツゲーム（関係）はイヤだ！」です。先の長野オリンピック、サッカーW杯、プロ野球開幕、サカつく＆野球つく……と、今ならネタにはこと欠かないハズ。特定のゲームでボケるも良し、選手でツッコむも良し。スポーツマンシップにのっとり爽やかなネタを4月上旬までに送ろう！　待ってるトヨ♥

●今週の感動巨編●

ピッチちゃんが翔んだ日

神奈川県／沢木真夜

「ボケベルが鳴らなくて」とゆー歌もあったね、そういえば。

神奈川県／沢木真夜

あなたの元へ安心だフォン〜！乙女の祈りは届きました。完。

東かんなの男子禁制!! 放課後くらぶ♡

お友達が2名ばかり出産なんかしちゃってまぁ大変、の東かんなです。何が大変って、お祝より何より自分の親からの「アンタまだ？」とゆう厳しいツッコミだったりします。今しばらく放っといてくれ……つうワケでお子様ハガキから。

岩手県／沖田へばる

へばるサンは筆画もトーン画も上手で参るゾ。今年は受験、頑張ってね。

☆生後5カ月の娘が寝返りをうった際にサターンをドカドカ蹴っていた。慌ててサターンを移動させたが、その後データをロードさせようとしたら「データが壊れています」……と。娘のかわりにダンナをボコボコにしばきました。

（三重県　モリーマンの妻）

手だけは傷つけずに後でゲームを進めてもらいましょう。

☆子供（1歳6カ月1匹と1カ月1匹）がうるせい＆物を壊すのでサターンで遊べな〜いっ。EVEのソフトも壊されたし、子供が寝てからと思っても夜泣きするし〜。かんなさん、1日、いや2時間でもいいから子供を預ってください!!　そして私にひとときの安らぎをください（涙）。あーゆっくりゲームしたい……。

（千葉県　一応22歳なのよ！）

託児所付きパチンコ店があるんだから、ゲーセンもあればいいのに。時代のニーズ!?

☆勉強ばかりで暗いと思ってた男子がセーラー服を着て化粧して「WHITE　LOVE」をSPEED顔負けにセクシーかつキュートに踊るのを見るとマジで笑える。しかもめっちゃかわいい……負けた。

（大阪府　ネコマニア）

とりあえず超見たい（笑）。

まだまだ募集中!!　レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行のコーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板／日常的なふとした出来事を●PARK GALLERY／イラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室／悔い改めたくなったらこちらへ●電脳買物少年少女／ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA／漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラやゲームに対する熱い思いを込めて●墨汁の叫び／筆で愛するキャラを表現●こんなのいやだぁ〜／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／サターンをとりまくさまざまな環境について●ゲーマの知恵／知ってるだけで、役に立つ？生活の知恵●心のともだち／ハートを熱く揺さぶったゲームを紹介してね●うわさは本当!?／ゲームにまつわる噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします！●東かんなの男子禁制放課後クラブ／女の子だけの投稿コーナーだよ●上記コーナーのほかにも随時新コーナー案募集中!!!　みんなで作る読者ページです。いいアイデアは即採用！　ハガキ送ってちょ!!

PARK GALLERY

新入生いらっしゃい

パークギャラリーでは紙面デビューの人を応援しています。いつも見ているだけのそこのあなた！　いっちょ出してみませんか？　ハガキの裏にそっとコメント書いておいてくれるとうれしいんだな。だからってうそついたってダメよ。お姉さんちゃんとチェックしてるんだから、ふふふ。

兵庫県／うみねこみゃお
うーん、バロックとブラックマトリクスでは女性票がどちらが高いでしょうか？　どっちも主人公の可愛らしさに参ったというハガキが多いんだけどさ。

京都府／アマデウス午食
イメージイラストではまるで幼稚園の保父さんのようだという話を聞いて笑ってしまったっす。Ⅱも楽しみに待っててておくれ。

埼玉県／夢野悪魔
イカしたシャイナ。パークギャラリーはシルミラのイラストのレベルがとっても高い。みんなも負けずにどんどん精進して欲しいぞなもし。

今週の一番

大阪府／よちゃん2号
夢に出そうなワンシーンです。ピンチと言えばおたくのコンボは直りました？　私は編集部で使っている壊れかけのCDウォークマンを直してもらったので買い換えずにすんだぞ。

次回テーマは…バーニングレンジャーでおとどけします

静岡県／YATO
隔週発売だなんてお気の毒さま。テーマはあまり気にしなくてもいいいよ。

奈良県／みなみ雛
かわいく描くけているんだりゅん。私のハートもさくれつ寸前だりゅん。

東京都／ジャギ
無事にオールランクSができたら報告してね。イラスト付きでヨロシク!!

神奈川県／ナル
お役東でもやっぱりあるとなんとなくうれしい黒モード。お腹と胸元がグッパリ開いているところがなんともセクシーで……。

滋賀県／柊誠亜RX.
主線が薄くなっちゃったね。キレイに出るかな？　フィルムを重ねてるのと同じだからね。

尼崎市／うにちく
ツメなしのレイレイあんどお姉ちゃん。OVAはもう見ましたか？

千葉県／友弥ライナ
空中戦がいかにもって感じでいいよね。社内では違うことで盛り上がってたりするけど。

東京都／チロ
ロボットどうしの格闘って必殺技が変わってておもしろいと思いません？　画面のシンプルでいいイラストです。

・INFORMATION・

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。(文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします！　現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキもヨロシクネ!!

投稿シロ！
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン「LP」OO係

福岡県／GO.

Jリーグプロサッカー
クラブをつくろう！2

目指せ!最強クラブ!!

「サカつく」ファンの間で人気沸騰のこのコーナー。第4回目となる今回も、おなじみの人気コーナーが満載。また、次回から開幕する“サタマガカップ”の情報もあるぞ!!

初心者もこれで安心！サカつくHow-To講座

留学について①

選手の能力を飛躍的に上げ、上限をアップさせるのが留学です。ただ留学先、留学に出すタイミングや年数によって効果は大きく変わってきます。今回は留学先について、解説を行います。

留学国の選び方は、クラブが南アメリカ型であろうと、よほど特徴付けをしたいということでない限り守備的な選手はヨーロッパ。逆にヨーロッパ型でも、攻撃的な選手にしたいなら南アメリカに留学させるのが基本です。

しかし、どういう役割を選手に任すかによって、違いが出てきます。例えば、攻撃的DFを育てたければ、DFでも南アメリカに留学させても構いません。

ストライカー…ブラジル・アルゼンチン・ナイジェリア
ドリブラー…ブラジル・アルゼンチン
チャンスメーカー…ブラジル・アルゼンチン
守備的MF…イタリア・ドイツ
センターバック…イタリア・ドイツ
サイドバック…アルゼンチン・イタリア・ドイツ
攻撃的ＤＦ…ブラジル・アルゼンチン・イタリア・ドイツ
ＧＫ…イタリア・ナイジェリア

以上が、各役割にあった留学先です。スペシャリストを育てる場合には役に立つでしょう。

次回では、さらに詳しく留学について掘り下げていきます。

国によって得られる成果が変わってくる

キミの悩みを一気に解決！サカつくQ&A

セガの「サカつく２」開発チームが、みなさんから送られてきた疑問・質問にお答えします。

Q・サポーター投票で上位になる選手が、パラメータを見ると能力的にかなり低いのですが、どちらを信じたらいいのですか？
（愛知県／平賀義行）

A・サポーター投票は人気等の影響が入ってくるので、かならずしも正確ではありません。

Q・年度ランキングの「世界」の順位はなにを基準にして決められるのか？　チーム総合力が判断の材料になっているのか？
（埼玉県／田崎雅人）

A・世界ランキングの順位は、クラブが過去4年間、どの大会でどのような成績を納めたか、を判断材料にして決定されます。

Q・クラブの総合力はどうしたら上がりますか？
（北海道／北口哲也）

A・練習、試合を重ねることで徐々に上昇します。総合力は全選手の能力から導き出されるので、選手個人の能力をアップさせると自然に上がります。

Q・キャプテンの存在というのはどのくらい試合に影響を及ぼすものなのか？　勝敗や点差にまで関係するのだろうか？
（神奈川県／平井俊助）

A・キャプテンはチームの精神的支柱として重要な存在です。そのときのキャプテンの状態に合わせて、他の選手の士気が大きく変化します。キャプテンが元気にスタメン出場しているときは、他の選手の士気が高まります。逆にキャプテンがケガでベンチに入れないときなどは、当然士気が低下します。ただし試合結果は相手の強さ、チーム力、運などのさまざまな要素によって決まるものなので、キャプテンの存在の有無によって勝敗が決まるとは限りません。

Q・外国籍のエディット選手は10年ぐらいすると帰化するの？
（茨城県／上田和弘）

A・残念ながらこのゲームでは、帰化をすることはありません。

このコーナーでは読者からの質問を大募集！　みなさんからのおハガキ、待っています!!

いよいよ次節より開幕!! “第１回サタマガカップ”情報

次回より、読者のクラブ同士が対戦を繰り広げる“第１回サタマガカップ”が開幕!!

締め切り直前の現在（３月16日）で、200クラブを越える応募があり、早くも激戦の様相を呈している。ちなみに各クラブの傾向を見ると、ほとんどが戦術にゾーンプレス、またはカウンターを採用しているようだ。このことが大会にどう影響するのか興味深いところ。

キミのクラブは、どこまで勝ち進むことができるかな？

上位入賞者に与えられる豪華賞品はコレだ！

10年目、20年目各部門共通
●１位…お好みのソフト２本と記念Ｔシャツ（提供：セガ）
●２位…お好みのソフト１本と記念Ｔシャツ（提供：セガ）
●３位…記念Ｔシャツ（提供：セガ）

さらに大会に出場した全員の中から抽選で１名様に
「使用クラブのレプリカユニフォーム」（提供：セガ）をプレゼント!!

サタマガクラブ成長日記 4年目「新キャプテン誕生！」

この日記は当記事担当者のクラブの軌跡を綴ったものである。

キャプテン吉村の不満がまたもや爆発（これで３度目……）。コイツはもう駄目だ。新たなキャプテン候補のリストアップをスカウトに要請する。

そして、スカウトが連れてきたのは、あのラモス瑠偉!! ラモスは芸術的なパスと強靭な精神力でクラブを引っ張り、新キャプテンとしての実力を発揮！１st、２ndの両ステージで上位に食い込む原動力となった。

ちなみに吉村は強制移籍。最後に「やれやれ……どうなっても知らないぞ？」と言葉を残して、クラブを去っていった。

少し、胸が痛んだ（ウソ）。

吉村が移籍した後、ラモスが自動的にキャプテンの座に納まった。

4年目の成績	
スプリングトーナメント	２回戦敗退
ファーストステージ	４位
セカンドステージ	４位
ウインターカップ	２回戦敗退

サカつく用語マメ知識

【サイドバック】４人で構成されているＤＦラインの両サイドに位置するサイドバック。相手攻撃陣のケアだけではなく、積極的な攻撃参加も求められる。現代サッカーでは攻撃の起点にもなりうるポジションだけに、攻守ともに秀でた選手をおきたいところだ。相馬直樹（アントラーズ）、名良橋晃（アントラーズ）、都並敏志（ベルマーレ）、弘瀬静一、中沢敦俊、フレーベル（ドイツ）、マルティニ（イタリア）、ロドリゲス（ブラジル）、ロドルフォ（アルゼンチン）が、理想的なサイドバックとしてあげられる。

あなたのクラブを診察します！
セガ開発チームによる
クラブ診断

今回のクラブ
呉シエロ

代表
エニックス
山本秀樹さん

クラブ代表より一言

基本的なポリシーは、他チームの優秀な選手を引き抜いたり、外国人をスカウトせずに、新人を育てて、生え抜きの選手だけで優勝することです。安易な優勝はいりません。が、果たしてそれは可能なのか？　と思ったりもします。システム的には、3-5-2、ゾーンプレスのモダンなサッカーを目指していますが、いきなりは難しいと思うので、まずは無難なシステムを採用しています。

パスワード

ちPCKろC　GECKKFB　BんふDCC
CCECEC　CDほへEけち　つちLDちC
KLれつはO　Gれてほゆぐは　にほみさもま
こるあOなな　あNるぬへおた　るつGCおお
ほPへかあH　ちむおあHHゆ　PCCCCに
むちちちGG　CCCGOCな　かまおほねへ
Fそとりそる　CCCにすけけ

ホームタウン……広島県呉市
経過年月…………9年目2月
資金………………13億9314万円
練習グラウンド…グラウンド2面（設備完備）
スタジアム………LEVEL 1　（2施設）
クラブハウス……LEVEL 1　（2施設）

診断結果

クラブカルテ

GK■神田が守護神というのはあまりにも過酷すぎる。新たなGKの獲得と育成が必要である。また、現在サブの舛田は本来サイドバックの選手であり、そこそこ高い能力を秘めているので、本来のポジションで育てたほうがいいだろう。
DF■スイーパーの宮沢が最大の問題。あまりに能力が低すぎる。34歳という高齢で、今後の成長が期待できない。守備の要であるスイーパーのポジションにはもっと信頼できる選手の育成を。
MF■エディット選手の山本の能力が高い。今後もまだ成長の余地があり、育て方次第ではかなりの選手になる可能性もある。ただ、この選手はオフェンシブハーフとして起用したほうがよさそう。カウタニが本来ディフェンシブな選手であるので、これら両名を入れ替えるほうがいいだろう。
FW■戸屋、渡辺、宇木の3選手は、ほぼ横並びといったところ。3人とも、エースになるには役不足といったところ。エースを張れる選手がほしい。

処方箋

新人だけでチームを作り上げていく、というユニークなチーム。現在このクラブにとって最大の問題点は、スカウトである。年に1度の新人選手にかけるチームとしては、岡野透スカウトはあまりに能力が低い。おすすめは清水誠スカウト。少々契約金が高いが、彼の見つける新人は一流ぞろいである。あと気になったのが、このチームには留学経験者がいない点である。留学は選手の能力の成長限界値を伸ばすことができるので、チームの中心になっていく若手選手には、積極的に留学させたほうがいいだろう。

診断クラブ大募集！

このコーナーでは診断を希望する読者のクラブを大募集しています。ここで紹介したクラブを参考にして、パスワードや各種データ、コメントをできるだけ詳しく書いて送ってください。なお、パスワードはわかりやすい字で丁寧に記入してください。

お知らせ

セガより、特定のスカウトの出現率をあげた「サカつく2」特別バージョン提供サービスが発表された。希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2」交換希望を明記し、〒144-8531　東京都大田区羽田1-3-12 ㈱セガ・エンタープライゼス　お客様相談センター　まで送ろう。3月下旬以降に特別バージョンが送付されるので、ソフト到着時に「サカつく2」と送料800円を交換しよう。このサービスは4月30日まで行われる。問い合せは、お客様相談センター　TEL 0120-012235まで。

セガ「サカつく2」開発チーム近況報告～松浦編～

松浦です。いきなり近況報告といわれても……、困りましたね。そういえば、この号が出るころにはもう終わっていますが、東京ゲームショウのイベントに出ます。なにを喋るんだろ？　もしかしたら、これを読んでいる人のなかには当日、会場で私が喋っているのを見た人がいるのかも……。と思うと申し訳ない思いでいっぱいです。とりあえず謝っておきます。すみません。生まれてきてすみません、って感じです。さて今はなにをやっているのかというと、秘密です。そりゃそうでしょ、秘密ですよ。大橋とともにW杯に行く計画は、予算の関係で私は行けないらしいです。べつに喧嘩はしてません。でもとりあえず謝っておきます、すみません。そうそう、ホームページのほうは見てもらえましたか？　最近、更新のスピードが速くて記事が追いつきません、ごめんなさい。え？　まだ遅い？　もっと早くしろ？　とりあえずごめんなさい、謝っておきます。それでは今後も「サカつく」をよろしく。

謝りっぱなしの松浦さん。セガのHP上では、"開き直りの美学"を開花中。

Viva！ サカつく!!

みんなの「サカつく2」への熱い思いを紹介する、このコーナー。イロイロなハガキがきています。さて、いってみましょうか!!

「現在、3クラブ目のティグレ浦安を育成中。そして、屋野功とも3クラブにわたっての付き合い。浦安に彼の銅像を建てるのが、僕のささやかな夢です」
（千葉県／沖野健一）

いいですね、こういう思い入れ。"3"では、銅像イベントとかできたらおもしろいですね。

「留学から選手が帰ってきて、パラメーターがほとんど伸びていないとやる気をなくしますよね」
（埼玉県／畑山優子）

なくします。私は24歳の森崎敬をイタリアに留学させ、3年後に帰ってきた彼をみてから、サターンに触っていません、ホントです。

「3人の秘書のなかでイチバンいいのは、マチルダだと思う」
（愛知県／アントン）

あっ、そうですか。外人専門ですか、マヂで（池袋サラ風）。
なぜか、秘書に関するハガキがけっこう多いです。ラブレターの募集でもしようかな。とにかく、"サカつく2"に関して、なんでも書いて送ってください。どんどん掲載していきます。

すべてのあて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「目指せ！最強クラブ!!」
各コーナーの係まで

「サカつく2」HPアドレス■「サカつく」にまつわる情報満載のホームページ。アドレスは、http://www.sega.co.jp/sega/saturn/sak2/index.html。興味のある方は、ぜひのぞいてみて!!

ガングリフォンII 日本外人部隊 広報課分室

GUNGRIFFON II

「ガングリフォンII」のディープな設定世界をさらに掘り下げる、このコーナー。連載2回めもパワー全開！熱い投稿も、続々集結中で感激。

ガングリフォン世界動乱史序説　第2回講座

日本外人部隊設立まで 後編（2010年6月～2010年10月）

日本国内では輸出減少からくる不景気が本格化していた。これは、APC参加各国からの日本バッシングが、民間レベルから政府レベルになったのを意味している。

日本国政府は日本軍（JSDF）を派兵しないことについての意義をAPC参加各国に訴えるべく外交努力を続けたが、裏をかえせば日本政府の身勝手な言い分を言ってまわっただけであり、APC参加各国の態度は柔和するどころか、逆に強行な姿勢になっていく。

事態を重く見た中国政府は、同年7月、王明中国外相を日本に派遣し、非公式ではあるが憲法改正を要求する。

そして、10月。日中首脳会議が北京で行われ、そこで正式に中国から憲法改定の要求を日本政府は受けることとなる。

2010年6月。

APCサミットが東京で開催。その主な内容は日本国憲法の改定であった。

日本国内では昨年末の日中首脳会議を受けて内閣は憲法改定に動きだしてはいたが、その動向に反対する野党や与党の保守派などは、国会内でこの諸問題を取り上げ、国会は紛糾する。最終的に衆参同日選挙までもつれ込んだ国会の憲法改定論議は、与党が敗北したことによる過半数割れから与野党の2大政党と形にまとまり、改憲内閣として発足する運びとなる。

そして運命の10月。

日本国憲法第9条は改定。日本外人部隊は正式に発足し、APC軍に参加することとなる……。

ここで、日本外人部隊の国内におけるポジションについて解説しておこう。

日本外人部隊の命令系統は、次の通りである。

内閣総理大臣
↓
内閣安全保障会議
↓
防衛庁長官
↓
内部部局
↓
統合幕僚会議
↓
陸海空自衛隊・日本外人部隊

このように、日本外人部隊は陸海空自衛隊の3隊と同系列で扱われている。したがって、最高指揮官は内閣総理大臣であり、出動が下令できるのも総理のみである。また、内閣総理大臣の最高補佐機関は内閣安全保障会議である。

内閣安全保障会議のメンバーは、次のとおり。

議長　内閣総理大臣
外務大臣・大蔵大臣・経済企画庁長官・防衛庁長官・内閣官房長長官・国家公安委員会

防衛庁長官は日本外人部隊に出動待機の命令を下すことができ、その防衛庁長官を補佐するシビリアンのスタッフ機構が内部部局である。また、内部部局は陸海空自衛隊を完全に掌握している（シビリアンコントロール）。

統合幕僚会議は制服の最高スタッフ機構であり、メンバーは自衛隊3隊の各幕僚長と日本外人部隊幕僚長である。

次号からは、日本外人部隊の編成を解説する予定である。

ガングリIIスタッフのコレを読め！『世界危険情報大地図館』の巻　byS永

地図というものは、地表に張りついて住んでいる人間にとっては便利このうえない。なにせ人間の視点は地表からせいぜい2メートルのところにあり、見渡せる範囲は極限されている。鳥になるか衛星軌道からでも見なければ、実感できない視点を一般人が持てるのは地図を前にした時だけである。この便利さは言うまでもない。

しかし、この本にある地図は一般人にはまったく意味がない。各種の線と色と記号で埋つくされているが、その線の大半は現在の国境線ではなく、色は必ずしも国境線の形に塗られていない。記号のある地名は、ふつう知られていないものばかりである。

もちろん、それらの地名が教科書に出るようなことがあるハズがなかったのだ。軍事機密、または国家的・政治的な機密であることがほとんどだったのだから。現在でさえ、近づくだけで生命に危険がある場所が地図上には大量に並べられているのである。

この線と色のズレ、あるいは記号の1つの意味が指し示すものは人間の存在に対する脅威である。線はいったい何回引き直されたのか？　線と色のズレのために、いったいどれだけの血が流されたのか？　地図上の記号1つで、どれだけの破壊をなしえるのか？

この本は1996年に出版されたものだが、現在も線と色は少しずつ位置を入れ替えてなお変化し続けている。この地図上の線と色と記号は、地図に描かれていない人間にしか見ることも理解することもできないが、また人によって見える線と色は違うのである。

『世界危険情報大地図鑑』（小学館　刊）“地図”か“図鑑”かどっちかにしてくれって感じの、すごいネーミング。

★この作品はフィクションであり、実在の組織・団体・個人等にはいっさい関係ありません。

JPN.FL 広報課公認！

ガングリフォンII 機体設定紹介

JPN.FL広報課分室室長
小川陽平責任編集

13式装甲歩行車（中国）

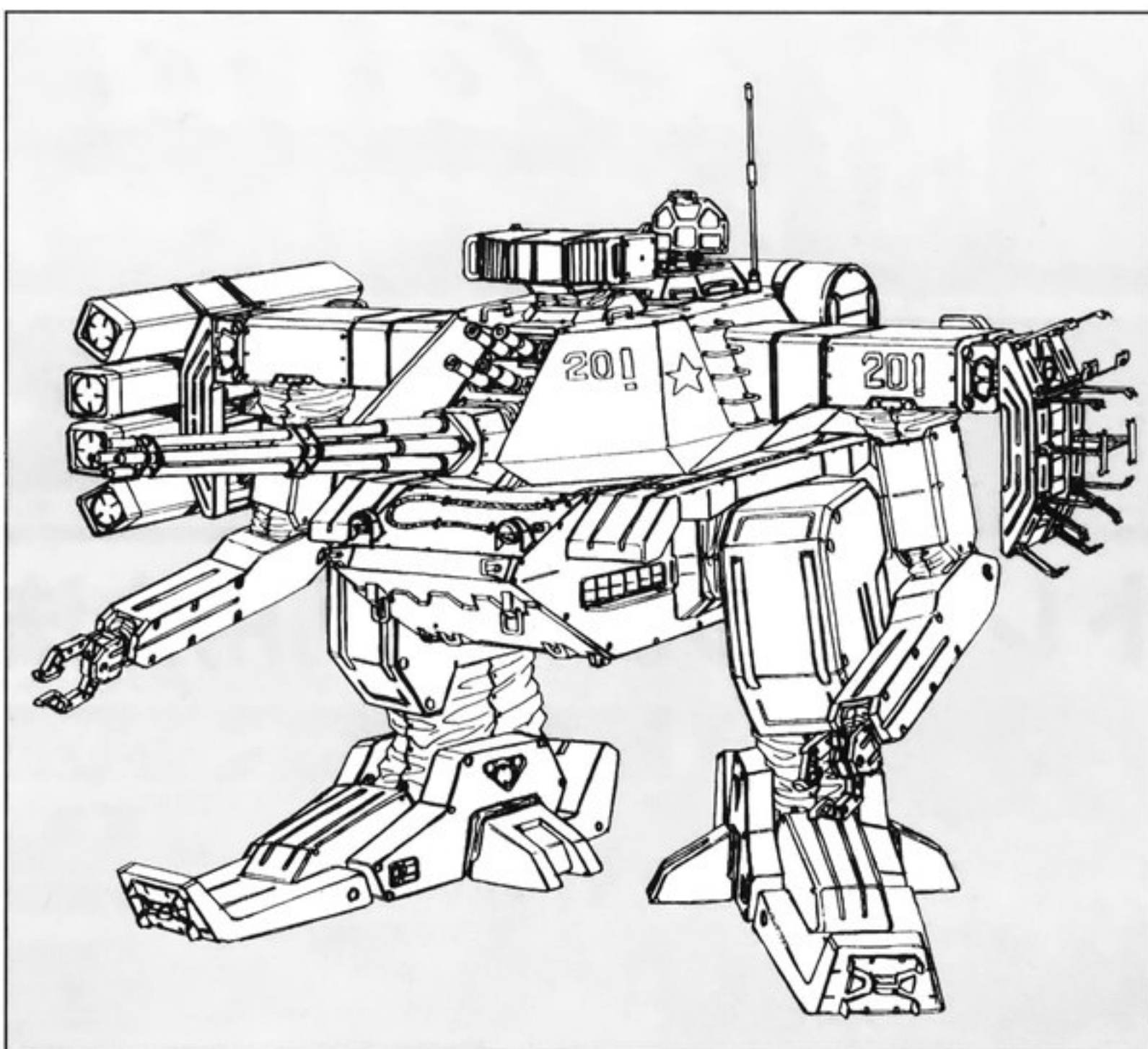
ノリンコ製2脚型

最新エレクトロニクスの商品開発能力にいまだ遅れを取る中国は、最新兵器であるAWGSの開発にも遅れを取っていた。

独自の開発を諦めた中国ではノリンコ（北方工業公司）が、ロシアのBMXをコピーした（一部に独自の改良を加えた）2脚タイプの13式装甲歩行車を開発した。

元となったBMXがアルミ合金製なのに対して、ノリンコの13式装甲歩行車は圧延防弾鋼板の全溶接構造で、砲塔の大型化と防弾鋼板化による重量の増大に対処するためリアクティブアーマーを装着していないが戦闘重量は20tに達してしまった。そのため、接地圧を抑えるために足底の面積はBMXに比べ大幅に増大されている。

油圧アクチュエータ駆動用に、空冷ディーゼルエンジンを縦に2基搭載しているのもBMXと同じ方法であるが、当然2基のエンジンの同調には苦労しており、1基のエンジンのみで稼働させている場合が多い。

主武装にGAU-8A　30㎜ガトリング砲を軽量化した4砲身タイプのGAU-13Aを中国がデッドコピーしたものを採用している。それにもかかわらず、砲塔は大型化した。エレクトロニクス技術の遅れが原因で容積が非常に大きなノリンコ製のパッシブ式IR暗視装置をセンサー系に採用したためである。センサー系は２軸安定化されており“一応”は行進間射撃が可能となっている。副武装にはPEU軍版KEMのAT-25ストライクをデッドコピーしたHJ13紅竜のランチャー4基を、独特な形状をした両肩のマウントに搭載している。部隊配備は機甲師団の装甲偵察中隊に2014年から行われた。

※ぜんぜん関係ない話ですが、この中国2脚型・13式装甲歩行車はその愛くるしい（？）動作から、開発スタッフの間では「ガンバリくん」の愛称で親しまれています。

ガングリIIスタッフ入れ込みコラム

俺とレオパルドとツングースカ

by宮路　武

少年のころに大和や零戦の本を見ながらワクワクしていた気持ちが、今でも私の中に形を変えて生きている。戦争のための機械をカッコいいと言うと、不謹慎だと思われるかもしれないが、究極までに作り込まれた機械は、人に訴えかけるオーラをまとっている。それが私にカッコいいと思わせるのだ。

兵器にはその時代その時代に応じた歴史があり、それゆえに兵器ごとのカッコ良さのポイントも違う。

例えば戦車。昔の戦車には、キャタピラをキュラキュラと鳴らしながら泥を跳ね上げ、ゆっくりと前進する。そんなイメージが似合う。そして、現代の戦車では、巨体（60tぐらいの重さ）に似合わぬ機動性を見せつけてくれる姿がカッコいいと思う。

私の見た映像の中では、レオパルド2が時速80kmで不整地を突っ走り、あの巨体がまるでモトクロスをやっているように上下に大きく（2～3メートルぐらい。戦車の車高より高い！）バウンドしながら疾走するというものが一番迫力があった。

また戦車以外では、ロシアの対空戦車「ツングースカ」が、人に訴えかけるカッコ良さを持っていると思う。全体のキビキビとした動き、1秒程度で1周旋回する対空砲塔の動きの美しさなどが、私の持つロシア製兵器に対する鈍重なイメージを大きく覆してくれた。

私は兵器をカッコいいと思う。だからこそガングリフォンシリーズを作っているのだ。

第501機動対戦車中隊の正式キャップとジャケットを着用する宮路　武・開発部部長の勇姿。

キビキビと激走する対空戦車ツングースカ。ゲーム中の挙動もリアル。

GUNGRIFFON II

JPN.FL 広報課分室 便り

「ガングリII」開発スタッフが、ガンガン登場予定の『日本外人部隊広報課分室』。今後、ガングリ・フリークの期待に応えるべく、おおよそ隔週ペースで、むちゃくちゃ濃い内容でお届けしていく予定だ。

当広報課分室当てに、皆さんのお便り大募集！　スタッフへの質問や当コーナーへのリクエストなどなど、どしどし送っていただきたい。濃くてアブナイお便り大歓迎。投稿していただいた方々には、なんかイイことあるかも？（次回、発表予定！）。次回もよろしく！

お便りの宛先

〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
セガサターンマガジン『ガングリフォンII　日本外人部隊広報課分室』まで

SEGASATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス

データ満載で贈る、豪華3本立ての攻略だ!! Vol.31

プロ野球チームもつくろう！

●セガ●発売中（2月19日発売）●5,800円●スポーツ育成シミュレーション●パスワード対戦あり●全年齢推奨

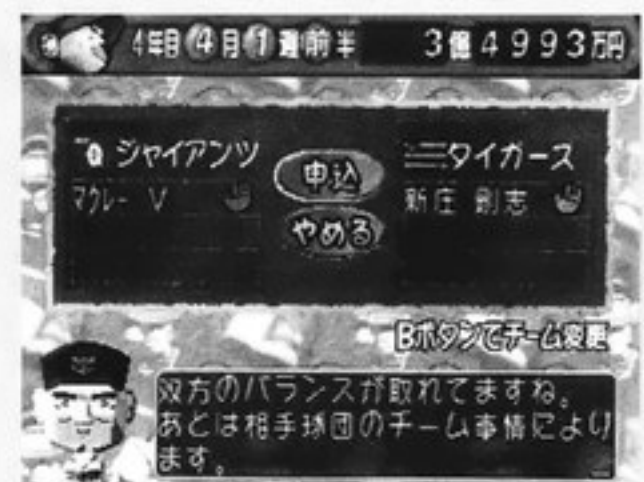
トレードの便利な利用方法と賢い獲得の仕方

トレードは、お金を使わずに戦力が補強できる重要な要素。しかも、他球団の好きな選手を、自分のチームに入れられるという楽しみ方もある。そのトレードを単純に使うのではなく、他の目的をもって利用してみてはどうだろう。また、他球団のあの選手がほしいけど、こちらから出せる選手がいないといった状況での、選手の獲得の仕方を伝授するぞ。これで、さらにワンランク上のチーム作りができるはずだ!! ただし、ここで紹介しているトレードの利用方法は、もちろんトレード自体が成立しないと効果がないので注意！

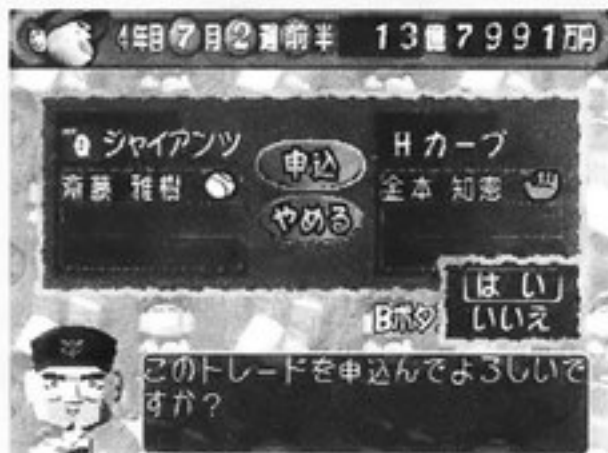
トレードのために外国人選手を獲得する

トレードを申し込む場合、相手チームの選手を獲得できる代わりに、それに見合う戦力を持った選手を自分のチームから出さなくてはいけない。トレード要員といえる選手がいればいいが、チームが強くなるにつれ、そうもいかなくなる。そこで、こちらからの放出選手を、海外から連れてきてしまおうという戦術だ。外国人選手は、契約金を払ってすぐにチームに入れることができ、その直後にトレードに出すことが可能なのだ。さらに、チームに在籍する期間も短いので、相手チームに大きな戦力を与えることも少ない。お金に余裕のあるときは、試してみよう!!

契約金を払って、トレードのために外国人選手を獲得。いい選手ほど契約金が高いので、所持金と相談しながら選択しよう。相手チームに、余計な戦力を与える必要もないしね。

外国人選手を獲得したら、すぐにトレードに出そう。そして、お目当ての選手を獲得。これなら、自分だけのドリームチームが簡単に作れるかも!?

相手チームの戦力ダウンを狙え!!

チームの補強ばかりではなく、相手チームの戦力ダウンを狙うトレードも存在する。例えば、首位のチームで活躍している野手を引き抜いてしまえば、当然得点率も下がり、差が縮まってくるはず。また、それが投手なら、勝ち数も変わってくるだろう。上手にこちらの戦力をキープした上で、相手チームの選手を獲得していこう。右上で紹介した、外国人選手を利用する方法もいいかもしれないね。

選手のランキングで、対象チームで活躍している選手をチェック!!

一番活躍している選手は獲得しにくいので、2、3番目の選手が狙い目だ。

若手発掘・獲得の手段として使う

ドラフト会議で、くじ引きなどで取りそこなった新人選手を獲得し返すのにも利用できる。さすがに会議の翌年は、新人選手ということで獲得は無理だが、2年目以降になればチャンス。自分のチームからは年齢が高めのベテラン選手を放出し、相手チームからは若い新人を獲得しよう。将来的にみて、自分のチームが戦力アップし、相手チームの戦力ダウンと、一石二鳥の効果が期待できるぞ!!

他チームで伸びそうな若手選手がいたら、獲得しておくのがチームのため。

会議が終わったら、他球団がどんな選手を獲得したのかかならず見ておこう。

戦力強化の第1歩はスカウトから スカウトの能力データ公開〔海外編〕

将来性のある新人選手や、期待通りに活躍してくれる外国人選手を獲得するには、やはりそれなりに力のあるスカウトが必要になってくる。そこで今回は、スカウトを雇う際に参考になる、能力データを紹介しよう。

今回紹介しているのは海外スカウトの能力データで、"質"の値が高いほどランクの高い選手を獲得してきてくれる。もちろん、その分年俸も高くなっているけどね。他に表の見方としては、アメリカや南米といった項目は選手をどこの国から探すか、その割合を示している。また、その中の"その他"というのは、宇宙人や犬などの特殊な選手のことだ。表の最後の野手・投手という2項目は、どちらのタイプの選手を獲得してきやすいかを表しているので、ほしい選手のタイプによって参考にしよう。

名前	年俸	血液型	年齢	質	アメリカ	南米	アジア	ヨーロッパ	その他	野手	投手
古河 龍次	5000	O	38	6	4	2	2	2	0	5	5
入間 仁	9000	AB	36	10	3	2	2	2	1	6	4
内海 行信	7000	O	30	8	5	2	2	1	0	5	5
竹中 文晴	4500	A	29	6	4	3	2	1	0	3	7
御前崎 直	5200	A	34	7	2	3	3	2	0	8	2
岸 浅雄	2800	A	41	5	2	2	4	2	0	6	4
越地 善夫	3200	B	42	5	5	2	2	1	0	4	6
白河 律夫	5000	A	45	6	5	3	0	2	0	8	2
三山 広志	7200	B	30	8	2	2	2	2	2	4	6
竹島 広	8200	B	42	9	3	2	2	2	1	5	5
都築 道夫	8500	A	47	10	4	2	2	1	1	5	5
南条 道孝	4000	O	44	6	5	2	2	1	0	2	8
井出 昇	2000	A	40	4	6	2	0	2	0	4	6
帆坂 努	2500	O	41	4	5	2	2	1	0	6	4
百瀬 一也	5000	A	45	6	3	2	2	2	1	3	7
渡 政則	1200	A	41	3	5	2	2	1	0	7	3
ウィルソン	7000	AB	50	8	4	3	2	1	0	4	6
エベリン	5000	A	36	6	3	3	3	1	0	4	6
オブスマン	1800	O	43	4	2	2	2	2	2	3	7
カイエン	3000	B	43	5	5	2	2	1	0	5	5
カルリシアン	4000	A	48	5	4	3	2	1	0	5	5
キングストン	1500	A	40	4	5	2	2	1	0	4	6
クライス	2000	A	45	4	2	2	3	1	2	8	2
ケイス	800	O	42	3	3	2	2	3	0	8	2
コメット	2200	A	36	4	7	0	2	1	0	7	3
シャイアン	5200	A	33	6	6	0	2	2	0	2	8
ウォーク	7000	O	40	8	2	2	2	2	2	5	5
センド	300	AB	37	2	7	1	1	1	0	7	3
ソールスベリ	2200	A	39	3	5	2	2	1	0	8	2
ソロモン	4200	O	41	6	5	0	0	0	5	5	5
チャンドラー	4000	B	43	6	5	2	2	1	0	4	6
テンベスト	1500	AB	45	3	3	0	2	0	5	6	4
トルーマン	6200	O	37	7	4	3	2	1	0	7	3
アルマン	1200	O	43	0	7	3	0	0	0	5	5
ニア	2000	A	38	3	5	2	2	1	0	7	3
ネリス	6500	A	30	7	4	2	2	1	1	6	4
ノリス	2000	A	45	4	6	2	1	1	0	2	8
ハイマン	9200	B	43	10	2	3	3	2	0	4	6
ビッグ	4500	A	36	6	3	3	2	1	1	8	2
ヒューベック	2200	A	40	4	5	2	2	1	0	2	8
フェイスト	4500	A	40	6	3	3	3	1	0	6	4

名前	年俸	血液型	年齢	質	アメリカ	南米	アジア	ヨーロッパ	その他	野手	投手
ベスト	7500	AB	41	9	4	2	3	1	0	4	6
ホールド゛	1200	O	40	3	3	2	3	1	1	6	4
マーベリック	3500	O	41	5	0	6	2	2	0	3	7
ムーヴィット	500	A	40	2	4	2	2	2	0	5	5
メイン	3500	O	44	5	3	3	2	1	1	2	8
モースト	1500	O	45	4	5	2	2	1	0	2	8
ヨークランド	500	O	34	3	4	2	1	1	2	4	6
ラスティン	300	O	35	1	2	2	2	2	2	3	7
リスト	6200	A	37	8	4	3	2	1	0	5	5
ルーファス	3000	B	38	5	6	2	0	0	2	8	2
レムヌス	2000	A	36	4	8	2	0	0	0	6	4
ローラン	4500	AB	41	5	3	3	1	2	1	4	6
ワイド	5000	AB	44	6	4	3	2	1	0	6	4
グース	800	A	43	2	5	2	2	1	0	5	5
ゲイン	2200	A	46	4	2	2	2	2	2	3	7
ベイン	6000	A	42	7	4	4	0	2	0	5	5
ボードランド	3200	O	41	5	4	2	2	1	1	8	2
ミリガン	8000	B	41	10	5	4	0	0	1	6	4
アイン	7500	B	40	9	2	5	1	2	0	5	5
カーニバル	6200	B	40	7	2	5	2	1	0	5	5
リオ	4500	A	35	6	2	2	2	2	2	7	3
サーヴィス	300	A	43	1	5	2	2	1	0	3	7
ディー	3000	O	41	5	4	3	0	2	1	3	7
ニース	3500	B	44	5	2	3	2	3	0	5	5
ホルス	7500	A	35	9	5	2	2	1	0	5	5
マヤ	4000	B	33	5	7	2	0	1	0	6	4
ロッシュ	2000	O	36	4	5	2	2	1	0	4	6
ワース	3800	AB	41	5	4	2	2	1	1	6	4
アステア	300	A	41	1	2	2	2	2	2	6	4
シアン	4200	A	44	5	3	4	2	1	0	5	5
ジーニア	5500	O	43	6	3	3	2	2	0	4	6
タイラント	1200	A	44	3	3	4	1	1	1	8	2
ツイスト	4500	B	47	6	4	3	2	1	0	7	3
プリマス	300	AB	39	1	3	3	2	0	2	5	5
ユーフラテス	3000	B	42	4	1	4	3	2	0	4	6
ランカスター	4000	B	37	4	2	5	2	1	0	5	5
レムストック	3800	O	34	5	3	4	2	1	0	4	6
アルフレッド	8000	A	38	10	0	6	2	1	1	2	8
メンデル	3800	O	35	5	3	6	0	1	0	8	2
ノートルダム	300	B	35	1	2	2	2	2	2	6	4
ミュール	2500	AB	37	4	3	4	2	1	0	4	6
金 荘裕	2000	B	36	3	1	3	4	1	1	7	3
郭 台岩	3000	A	30	5	2	1	6	1	0	2	8
謝 光林	2000	O	45	4	2	2	5	1	0	5	5
周 徳則	9500	B	47	10	1	2	5	1	1	7	3
徐 好相	2500	AB	39	4	2	2	3	1	2	6	4
孫 龍元	6000	B	41	7	2	2	5	1	0	2	8
白 紅丈	2000	A	36	4	2	1	4	2	1	3	7
朴 子羽	1000	A	39	3	2	2	2	2	2	8	2
楊 貴元	300	O	41	1	2	3	3	1	1	4	6
李 星造	3000	O	38	4	2	3	2	3	0	6	4
劉 前高	9000	A	40	10	0	0	8	0	2	4	6
呂 孫民	3200	O	39	5	2	1	6	1	0	6	4
趙 高林	5200	AB	37	6	3	1	4	1	1	6	4
宣 全洋	3000	A	42	5	2	1	3	3	1	5	5
クライマン	300	?	38	1	2	2	2	2	2	3	7
ハット	500	?	42	2	0	2	2	6	0	5	5
インディ	800	?	45	0	0	3	3	3	1	3	7
イリス	300	?	42	0	2	2	2	2	2	5	5

前号で紹介したチケット料について、より詳しく考察する

チケット料金を安く設定すると、集客はしやすいがチケット収入があまり見込めない。それを副収入で補わなくてはいけないため、収容人数の少ない序盤ではまったく効果がない。また、高く設定すれば大きな収入につながるが、集客率が悪くなるため、金額によっては副収入も得られず逆に損をしてしまうのだ。このように、チケット料の設定は、ある意味ギャンブルだということを覚えておこう。

チケット料を変えることによるメリットとデメリット

	安いチケット料	高いチケット料
メリット	観客数増 副収入増	チケット収入上限増
デメリット	チケット収入上限減	観客数減 副収入減
解説	集客率も上がり、副収入の利益が増加。ただし、チケット料の収入が激減する場合が多い。	チケット収入の上限が増加するが、集客率が下がるため、予想どおりの収入は見込めない。

集客率をアップするには？

理想的なのは、高めのチケット料で多くの客を呼ぶこと。それには、チケット料で減少した集客率を、他の要素で上げなくてはならない。その方法としては、チームが強く、上位のいることが最低条件となる。さらに、人気選手を多く抱える必要もある。また、ビジネスに力を入れてもいい。他にも、大型ビジョンや照明の設置が効果的だ。グッズの中にも、集客率の上がるものがあるぞ!!

ウラ技発見！ いつでも好きな大きさの球場が建築できるようになる!!

通常は段階を踏まないと建築できない球場が、好きなときに建築できるコマンドが発見されたぞ！　やり方は、”球場けんちく”で大きい球場が表示されているときに、X・Y・Zを同時に押して音がなれば成功だ。これで、建築できる球場が増える。ただし、建築費はタダというわけではなく当然必要。さらに、毎月多額の維持費がかかることも忘れてはいけない。球場が大きくなればなるほど、その金額は莫大なものへとなっていくので、その分の予算はちゃんと確保しておこう。破産なんてことがないように!!

お金さえあれば、いきなり開閉ドームを建築することが可能だ!!

球場サイズ		中球場	大球場	ドーム	開閉ドーム
最大観客数		30000人	50000人	75000人	100000人
設置可能売店数		10店	20店	30店	40店
地価 SS	維持費月額	1億2480万円	2億4960万円	4億3680万円	7億28000円
	建設費	52億円	130億円	325億円	520億円
地価 S	維持費月額	1億0560万円	2億1120万円	3億6960万円	6億1600万円
	建設費	44億円	110億円	275億円	440億円
地価 A	維持費月額	9600万円	1億9200万円	3億3600万円	5億6000万円
	建設費	40億円	100億円	250億円	400億円
地価 B	維持費月額	8640万円	1億7280万円	3億0240万円	5億0400万円
	建設費	36億円	90億円	225億円	360億円
地価 C	維持費月額	6720万円	1億3440万円	2億3520万円	3億9200万円
	建設費	28億円	70億円	175億円	280億円

キミはアメリカ選抜チームと戦ったか!?

日本一の栄冠を3回以上勝ち取ると、その年の日本シリーズのあとにアメリカ選抜チームとの対戦が待っているのだ。このアメリカ選抜チームの強さは半端じゃない。最初はまず勝てないだろう。そこで、選抜チームに勝つという目標が生まれるはずだ。その上、お得な情報！　この選抜チームとの試合は、すべてが自球場でおこなわれるので大きな収入のチャンス！　しかも、当然のごとく集客率が高い試合なので、多少ならチケット代を高くしても満員になるぞ!!

「野球つく」攻略本を5名様にプレゼント!!

ソフトバンクから大好評発売中の攻略本、「プロ野球チームもつくろう　オフィシャルガイド・イケイケ編」を5名様にプレゼントするぞ!!　希望者は、官製ハガキに住所・氏名・電話番号・「野球つく」の感想を書いて、右のあて先まで応募してくれ！

また、4月から始まる「野球つく」コーナーに向けて、開発チームへの質問も大募集。プレイ中に感じた疑問、不思議に思ったことがあったら、それをハガキに書いて右のあて先まで送ってくれなのだ。みんなのハガキ待ってるよ～!!

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部
「野球つくにメロメロ」係
締め切り：4月2日（消印有効）

選手データから設備やグッズのリストまで、チーム作りには必携のアイテムだ!!

わくぷよ発売直前企画

WAKU WAKU PUYOPUYOLAND ADVENTURE TOUR GUIDE BOOK

わくわくぷよぷよランド
冒険ツアーガイドブック

「すっごい魔法のアイテム」争奪戦

わくわくぷよぷよダンジョン

コンパイル／アドベンチャーRPG

- ●4月2日発売
- ●5,800円
- ●1人プレイのみ
- ●全年齢推奨

ようこそ！　ここは夢と冒険のワンダーランド

胸踊るような冒険の待つ一風変わった遊園地が舞台の「わくわくぷよぷよダンジョン」。6日後のオープンまで待てない人に、魅力がギュッと詰まった大特集をお届けするよ！

WAKU WAKU PUYOPUYOLAND ADVENTURE TOUR GUIDE BOOK

Welcome to WAKU WAKU PUYOPUYO

改めてようこそ！　当園は勇気ある冒険者の来訪を心より歓迎する。みんなに喜んでもらえるよう、ここにさまざまな冒険の舞台を用意した。本日は存分に楽しんでほしい。(「わくわくぷよぷよランド」オーナー／サタン)

ドキドキがいっぱい ホラーハウス
Horror House

アンデッドモンスターが徘徊する西洋風お化け屋敷。ぬるめの冒険にはもう飽き飽き、といった上級者に捧ぐスリリングなアトラクション。敵の強さもさることながら、仕掛けも強力！(詳細は→P103)

炎噴き出す活火山 ファイアーマウンテン
Fire Mountain

通路の下はなんと煮えたぎる溶岩！　むせかえるような熱気の中、炎を操る強敵が手ぐすねひいて君を待つ。複雑な地形が多いから、次の階段どこ？なんて迷うことのないように。(詳細は→P99)

目にも優しい潤いの空間 ウォーターパラダイス
Water Paradise

たくさんの水を豊かにたたえた、心安らぐようなアトラクション……と思ったら大間違い。突然水をひっかけられて、せっかくの魔法の巻物がパーに、なんてこともしばしば……。(詳細は→P100)

誠心誠意のアイテムショップ もももの店
Momomo's Shop

アトラクション内で手に入れたアイテムを鑑定したり、装備品にかけられた呪いを解除してもらえる場所。冒険に必要なアイテムも販売しているので、回復グッズなどは忘れずに買い込んでおこう！

LAND

すべてクリアすれば
『すっごい魔法のアイテム』
とやらが手に入るらしいぞ

ルルー
「『すっごい魔法のアイテム』かぁ…
いったい何かしら

前人未踏の大秘境
ワンダージャングル
Wonder Jungle

緑生い茂る密林をイメージしたアトラクション。力自慢の獣系モンスターが大挙して攻めてくるうえ、ワナのバリエーションも多いとかなりの難関。食料が傷んでしまうワナもある。(詳細は→P104)

初心者歓迎
ぷよぷよダンジョン
Puyopuyo Dangeon

テーマパークを訪れた人々が初めに入ることになる、簡単な室内型アトラクション。冒険に慣れることを目的としているため難易度は低いが、実は中級者用のヒミツの入口も!? (詳細は→P98、102)

光と音のファンタジー
スターライトステージ
Starlight Stage

夜空にきらめくあまたの星々をイメージした、幻想的なアトラクション。電撃系の技を持つやっかいな敵や耳や目に悪いワナなどが続出するため、属性防御のお守りは必須かも。(詳細は→P101)

あなたの冒険をサポートします
インフォメーション
Information

お掃除好きの案内係キキーモラをはじめ、「わくぷよ」世界の住人達による雑多な情報(アイテムの使用法等)が聞ける場所。冒険が進めば新しい情報があったりするので、まめにチェックしに来よう。

はじめに ～アトラクションご利用上の注意～

ご来場の皆さんへ。当園のアトラクションはすべて迷宮タイプのサバイバル・アドベンチャーになっております。出口までの道のりは危険なワナや手強いモンスター達が立ち塞がり、臨場感たっぷりの冒険が楽しめますが、もし途中で皆さんの体力(HP)が尽きてしまうとアトラクション内で手に入れたアイテム(所持金含む)や経験値などを没収のうえ、その場で即、退場となります。そのかわり、見事出口までたどり着ければ獲得したアイテムは皆さんのものとなります。さらに、すべてのアトラクションを制覇した暁には「すっごい魔法のアイテム」が贈呈されますので、ぜひぜひ挑戦してみてくださいね。

やられちゃったらアトラクションに入る前の状態からやり直し。結構シビアだけど、見合うだけの報酬はありますよ。

条件を満たさないと入れないアトラクションもございます

ドラコケンタウロス
「ここは チケットを持っていない
ヤツは入れないんだよ

アトラクションの難しさは駆け出しの冒険者が楽しめるレベルから、歴戦の勇者もはだしで逃げ出すというレベルまで実にさまざま用意。ですが、初心者がいきなりハードなものに挑戦してしまわぬよう、入場規制をさせていただいております。まずは、簡単な迷宮から順々に挑戦するよう、よろしくお願いいたします。

各アトラクションの成績は

上位10名と最下位のスコアをインフォメーションで貼り出しております。採点基準については私の説明をよーく聞いてくださいね。成績優良者には「ごほうび」もあるそうですよ。

ちょっとしたことですが……

最初にご来場の際はバックアップ容量を「87」ご用意ください。じゃないと左のような警告が出てしまいます(一度くらいは見るのもいいかな)。

それでは皆さん楽しんでいってくださいね
—良い休日を!

WAKU WAKU PUYOPUYOLAND ADVENTURE GUIDE BOOK

WAKU WAKU PUYOPUYOLAND ADVENTURE TOUR GUIDE

GAME SYSTEM
ゲームシステム

●こちらが「1回」行動すると敵も「1回」行動する

まずは基本のルールを覚えましょ

プレイヤー側が1歩動いたり、アイテムを使うたびにフロア中の敵が1回行動する……、というと何やら難しそうですが、要は「こちらが動かない限り敵は攻撃してこない」ので、アクションRPGよりはずっと簡単です。注意すべきは複数に囲まれた場合、こちらの1アクションに対して多くの反撃を食う可能性があるため、なるべく1体ずつ相手にできる状況を作りましょう。

2体の敵を同時に相手する図。こうなる前に1体を倒せればいいけれど。

PLAYER CHARACTER
プレイヤーキャラクターはこの3人

アルル・ナジャ with カーバンクル

今は魔導師のタマゴだけど、潜在能力はピカーの女の子。武器を使った戦闘が苦手なぶん、いろいろな魔法が扱えるからそれをメインに戦おう。消費MP0の魔法があるのが強み。

アルルはこんな人にオススメ！
魔法をガンガン使いたい人に

打たれ弱いので、魔法で敵を寄せつけないように戦うこと。

ルルー with ミノタウロス

ルルーはこんな人にオススメ！
戦闘は「殴ってなんぼ」という人に

お供のミノタウロスはルルーとともに戦う強い味方。固有の必殺技も持つ。

アルルをライバル視する女性格闘家。接近戦が得意な反面、魔法攻撃に対しては極端に弱いので、技を連発される前に攻撃するのがベストなやり方。魔法が使えないかわりに数々の必殺技を覚えることができる。

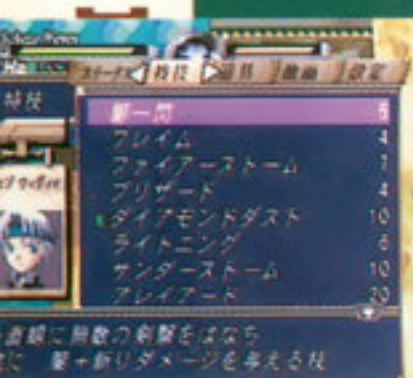
シェゾ・ウィグィィ

闇の剣を携えた、文武に秀でる天才魔導師。初めから強力な攻撃魔法を使うことができるが、消費MPがバカにならないので「ここぞ」という時のみ使用するよう心がけること。さもないと魔力がすぐに底をつくぞ。

シェゾはこんな人にオススメ！
剣も魔法も使いたい欲張りな人に

唯一の欠点は慢性的なMP不足。上限自体も高くないため、回復アイテムに依存しつつ進むしかない!?

特技を使う前にまず準備！

魔法や必殺技といった各キャラ固有の特技は「準備」コマンドでどれを使うかまず決めること。選んだ特技は移動時にAボタンでの使用が可能となる。Eマークの特技が現在準備中のものだ。

のご案内

初めての冒険でも戸惑わないよう、ここでは本テーマパークの特徴について簡単に触れてみたいと思います。どのアトラクションでも基本はコレですから、覚えておいて損はないですよ。4月2日のオープンはもうすぐですので、きっちりと予習しておきましょうね。

●プレイするたびにMAPが変わる驚きの内部構造

同じアトラクション、同じフロアでもこんなに違う！

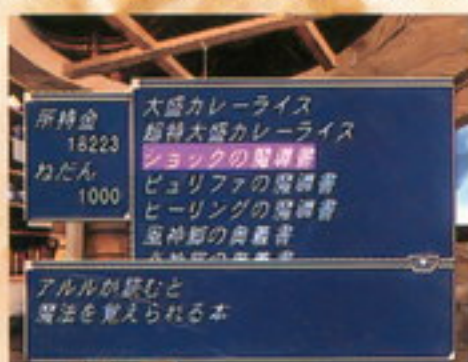
次のフロアへ向かう階段の位置から何から毎回違うため、挑戦するたびに新たな驚きが……。とはいうものの、途中で追い出されたりしたら次はやっぱり違ったMAPになってしまうため、攻略も1からやり直しなのが辛いところ（そこが面白いところでもありますが）。階段が見つからずに困ったら、左下のMAPを見てみましょう。まだ未探索の場所がきっとあるはずですから。

同じ型のMAPは2度とない!?

いわゆる覚えプレイはできません。こうして何度も遊べるのが最大の特徴。

PLAY ADVICE プレイアドバイス

3キャラ同時進行のススメ

同じキャラで通すのもテだけれど、せっかく3タイプの主人公が用意されているのだから、時には他のキャラも使ってみよう。一度ショップに売ったものは店の在庫としてストックされるから、互いに必要なものを補えばアトラクションの攻略がずっとラクになること間違いなし！ 冒険の進み具合ではアトラクションの前で他のキャラと出会うこともあるぞ。

魔導書等は人によっては無意味なもの。後にアルルで買いにこよう。

アルルの打たれ弱さを皮肉る高飛車なルルー。こうしたやりとりを見るのも楽しみの一つ。

初期の冒険の進め方

冒険を始めたばかりの頃はアイテムや魔法陣の種別を判断する「識別能力」がないために、効果もわからず使用しなくてはならないケースがほとんどだったりする。幸い、序盤はマイナス効果のものが少ないとはいえ、使うのはやはり勇気がいる。名称不明のアイテムは識別の魔法陣（→P105）が出るのを待つのが一番だが、危ないときはバクチ覚悟で使うしかない！

序盤の魔法陣はたいていHP回復かMP回復。思い切って使っていこう。

こうした能力が身につけば、ダンジョンの難易度も途端に下がる。それまでの辛抱かな。

プレイヤーキャラを切り替えるには？

他のキャラクターを使いたいという場合はいったんアトラクションの外に出て、ステージ選択画面に戻ること。ここでスタートボタンを押せばデータを保存後、タイトルに復帰することができるわけだ。

ステージセレクト画面でスタートボタン

ショップでいっぱい買い物をすると何かいいことが!?

お店の常連になると店長のもももから「心ばかりのサービス」を受けることができる。頻繁に利用するのもいいかもね。

常連の目安はカレーライス5個分。ホントかな。

アトラクション探索順序

挑戦できる順序は右のとおり。なお、同時期に入れるアトラクションは攻略する順番で難易度も変化する。各アトラクションの詳細は次のページへGO！

(1) ぷよぷよダンジョン → (2) ファイアーマウンテン (3) ウォーターパラダイス (4) スターライトステージ → (5) ぷよぷよダンジョンその2 → (6) ホラーハウス (7) ワンダージャングル → (8) ナゾのダンジョン

※(2)～(4)のアトラクションと(6)(7)のアトラクションは同時期に入場できるようになります

最初から挑戦できる初心者向けのアトラクション。難易度も低めに設定してあるから、まずはここで腕試し！　ボスのスケルトンTを倒せば「ファイアーマウンテン」「ウォーターパラダイス」「スターライトステージ」への共通チケットが手に入るぞ。

ここで基本的な操作を覚えよう。何も難しいことはないからね。

要注意モンスター

ハニービー

2マス離れた場所から攻撃が届くため、1歩踏み込んでの反撃を心がけよう。毒も持っているぞ。

主なトラップ

見た目には普通の床と変わらないが、踏むと作動する危険なワナ。その効果は様々だが引っ掛かったらしかたなしと諦めること。確実な回避法はないのだから。

ねずみとりのワナ

足を挟まれ、数ターン行動不能となる「ストップ」の状態に。近くに敵がいなければそう困らないが……。

ワンポイントアドバイス

部屋にいる敵は動き出す前に叩くべし

部屋で待機中の敵は、プレイヤーが部屋に足を踏み入れない限り、動き出すことはない。射程の長い特技があれば、相手の行動開始前に先制の一撃を加えることも可能だ。技が当たったらさすがに動き出してしまうけど。

ただし敵の隣マスは×。1歩以上離れて攻撃を。

ぷよぷよ ダンジョン Puyopuyo Dangeon

フロア数はわずかに3つ。敵の強さもたいしたことはないといえ、きちんとレベルを上げないと思わぬ苦戦を強いられる。敵と同等のレベルかそれ以上で戦うようにすればまず負けないとは思うけど……。初めは魔法陣の近くで戦うように！

順路

チケットを入手したら、先に「ウォーターパラダイス」や「スターライトステージ」へ進んでもOK。

ボスは必ず他のモンスターを数名召喚して襲いかかってくる。スケルトンTよりこいつらのほうがやっかい。

彼を倒せばアトラクションクリア

BOSS ボス スケルトンT

お茶が何より好きという、妙なホネ男。飲んだお茶がどこに消えるかとか、涙腺もないのに涙を流すのはなんでとか、いろいろ謎も多いキャラ。このダンジョンのボスだけど、あんまり強くないので楽勝な相手。危なくなったら入口まで後退し、魔法陣で体力回復をしながら戦おう。弱点はズバリ炎だ。

勧められたお茶は素直に飲んでおこう。HPとMPが全快するぞ。敵に塩を送るなんて結構いいやつ。

ワンポイントアドバイス

1フロアごとの回復ボーナスを有効に利用しよう

次のフロアに向かう際、「HPとMPが最大値の4分の1ずつ回復し、ステータス変化も直る」ため、まずいと思ったら、未探索の部分が多かろうと先へ進んだほうがいい。また、各フロアのスタート地点の魔法陣は必ずHP回復の魔法陣だったりする。HPが減ってきたら利用すべし。

次で回復すると思えば多少の無茶もきく。

必殺技 お茶ボンバー

湯飲みから熱いお茶の激流を浴びせる必殺の技。しかし、MPの消費が意外に激しいため、初めの1ターン目に使用してそれっきり。なんだかなあ。

Fire Mountain
ファイアーマウンテン

狭い足場と入り組んだ地形のため、思うように戦いづらいアトラクションの1つ。パートナーのいるルルーなどは戦い方を考えないと、ミノタウロスが活躍できないなんてこともある。敵の攻撃力は、総じて高いので要注意のこと。

「練習面」とも言うべき前のステージとは異なり、敵の攻撃もいよいよ本格化。レベルも一気にアップしているから、苦戦するなら「ぷよぷよダンジョン」に戻ってレベルを上げ、再度挑戦したほうがいいかもね。

攻撃力が高い反面、防御が若干甘い、冷気に弱いといった弱点を持つ敵が多い。そこを突くといい。

要注意モンスター

デビルファイアー

非常に防御力が高く、まともに戦った場合、苦戦は必至。その分、倒せば経験値は多めだけど……。近寄らないのが得策か。

コドモサラマンダ

得意技はファイアーブレス。ブレス系の攻撃は効果範囲が非常に広く、防御力を無視して一定のダメージを与えてくる。

主なトラップ

毒ガスのワナ

混乱・眠り・毒になる鼻に悪いワナ。毒は受けるたびに攻撃力が減少していく。早めの回復を心がけよう。

火柱のワナ

持っている巻物が全部燃えてなくなってしまうワナ。大事な巻物は燃えないものに入れて持ち歩かないとね。

ASSOCIATE BOSS 中ボス

さそりまん

温厚で人あたりの良いさそり男。槍と尾の針で攻めてくる。

彼女を倒せばアトラクションクリア

BOSS ボス

ドラコケンタウロス

竜の翼としっぽを持つ、半竜半人の格闘少女。同じ格闘を志すライバルとして、ルルーへの対抗意識は「ばりばり」だとか。つけば蹴り技主体の必殺技、離れれば炎のブレスで攻撃してくる。ブレスはあまり連発してこないので、できれば間合いを離して戦いたいけれど……。

頂上は開けた場所だから、身を隠すところもない。どうする？

必殺技 龍神乱舞

画面中に炎が広がるハデハデなドラコの必殺拳。闘気エネルギーを収束して敵を攻撃する。接近しないと使えない技だが、そのぶん破壊力は絶大だ。炎系の技に見えるけど、実は殴り系必殺技だったりする。

アトラクションを1つクリアするごとに難易度はどんどんアップする。運が良ければ強力な装備や魔導書もこのあたりで出てくるから、いいアイテムが出た！　と思ったら無理せず「脱出口の巻物」で撤退するように。繰り返せばレベルも上がってスムーズに進めるようになるはずだから。

防御力の高い敵が多いから、パワーキャラだと進みやすいかな。

要注意モンスター

メデューサ

特殊攻撃の「視線」を食らうとマヒして数ターンの間やられっぱなしに。ダメージ自体は少なめだけど。

主なトラップ

まきびしのワナ

2ターンに1回しか行動できなくなるワナ。倍速歩行の能力を持つ敵が近くにいないことを祈ろう。

激水のワナ

有用な巻物に書いてある文字を洗い流してただの巻物にしてしまう。濡れないようにする方法とは？

Water Paradise（ウォーターパラダイス）

道幅が広くて戦いやすいのはいいけれど、部屋や通路が直線で仕切られているため、射程の長い攻撃を食らいやすいという傾向がある。幸い、動きの遅い敵が多いから、敵の動くターンを考慮に入れて戦えば、正面に立つことなく倒すこともできるはず。安全策をとるならそれでいこう。

順路 アトラクションの攻略のしやすさは主人公によってまちまち。ラクなところから攻めてみよう。

彼女を倒せばアトラクションクリア

BOSS ボス
うろこさかなびと（セリリ）

被害妄想が激しく、知らない人はみ〜んな自分に危害を与えてくると脅える人魚の娘。ボス戦では少し遠くの場所に移動した後は一カ所でじっとしていたりするので離れているうちはいいが、近づくとめいっぱい抵抗してくる。ちなみにシェゾの場合だと他のキャラクターとは違う展開が待っている。選択肢はどちらを選んでもOKだからね。

すけとうだらより威力の高い水はじき攻撃。射程は画面の端まで届く。

ASSOCIATE BOSS 中ボス
すけとうだら

ところかまわず踊りを始める踊り好きな魚男。踊りながら尾で水を飛ばして攻撃してくる。

必殺技　いじめないでぇ

「いじめないでぇ」と突然泣き出してしまい、周囲の敵を「感動」させてしまう。感動した状態になると「ストップ」と同じく一定ターンの間無防備になり何もできなくなる（ターン数は少し長め）。めったに使ってくる技ではないのだが、出されると高い確率で感動してしまうのが痛い。そのままやられてしまうことも……。

迷宮の構造上、外壁にそって進めば次のフロアへの階段はすぐ発見できるはず。まずはその位置を確認し、いつでも逃げ込める状態にしてからフロアの探索を開始しよう。外壁を巡回する敵は早めに倒しておくこと。

これは重要な要素だが、ワナにかかった時のため、店で状態回復アイテムを購入して臨むべし。

要注意モンスター

ストーカー

半透明な姿は視認しにくいので、いつの間にか攻撃されていることもしばしば。アイテムを強制的に使わせる能力を持つ。

かみなりうお

口から放つサンダーの射程は驚異！ ストップの効果があるのもこわい。動きが遅いので早めに近づいて倒してしまおう。

主なトラップ

まっくらのワナ

自分の姿以外何も見えなくなってしまうワナ。方向さえ合っていればまっくらになっても攻撃は当たるけど……。

虹色光線のワナ

混乱・幻覚・まっくらの状態変化を起こす目に悪いワナ。初めに混乱になると立て続けにハマることも。

ASSOCIATE BOSS 中ボス パノッティ

笛の音で人を操ったり、攻撃したりするとんでもないイタズラっ子。中ボスだてらに必殺技も持っている。

彼女を倒せばアトラクションクリア

BOSS ボス ハーピー

歌うのが大好きでいつも歌っているけれど、その歌声は相当ヘビーなシロモノで、あまりのヒドさに悪魔も白旗を挙げるほど。画面外にいても届く殺人音波には幻覚、混乱などの追加効果もあり、ろくに戦うことすらもままならない。何か耳センでもあれば、彼女の歌声をシャットアウトできるかも？

歌攻撃は相手が直線上にいなくても当たるので、回避するすべはない。追加効果がまたキツい！

スターライトステージ Starlight Stage

状態変化を起こす敵やワナが頻繁に登場するアトラクション。状態変化はパラメータの「運」が低いほどかかりやすくなるため、シェゾにはちょっと辛いかも。ちなみに「目のお守り」があれば、目に悪いワナをすべて無効化することができる。

必殺技 ミラクルボイス

歌攻撃の強化版。どのくらい強烈な歌声かは、ムービーの映像を見てもらうとおわかりかと。プレイヤーを確実に狙ってくるため、この攻撃から逃れることはできない。いったいどうすれば……。

ぷよぷよダンジョンその2

Puyopuyo Dangeon Part2

3つのオーブを集めることでさらなる道が開かれる！

「ファイアーマウンテン」「ウオーターパラダイス」「スターライトステージ」の3大アトラクションをクリアした冒険者達に向け、「ぷよぷよダンジョン」がパワーアップ！　3Fの固く閉ざされた扉の先にある、ハイレベルなダンジョンへいざゆかん！

アルル
「あっ　動いた！
やったね！　これで進めるよ！

内部構造もより複雑になり、もはやまったく別のアトラクションといってもいいくらい、雰囲気の異なる第2階層。姿形は同じでも、グーンと能力アップしたモンスター達に加え、奥のフロアには新たな敵も出現し始める。頭を使って撃退すべし。

面倒な相手は遠くにいるうちに特技で倒す。これ基本中の基本。

要注意モンスター

スキュラ

アイテムを奪って倍速歩行で逃げるズルイやつ。倒せば奪われたアイテムは取り戻せる。逃がすな！

主なトラップ

アラームのワナ

部屋で待機している、こちらに気づいていない敵まで動き出してしまうので、先制攻撃ができなくなる。

体重計のワナ

女性は体重計の数字が気になるようで、ダイエットを決意して食事ができなくなる。男には効きません。

ワンポイントアドバイス　食事の重要性を忘れずに

ステータス画面で確認できる「空腹度」。人間、お腹がすけば元気がなくなり力も入らない。というわけで、探索の途中で食料が尽きてしまった場合、攻撃力が極端にダウンして、ロクにダメージが与えられないなんて状況に……。食料はお店で売っているから、少し多めに持っておこう。

何か食べないとふらふらになりそうだ！

地下迷宮の出口で待つ者は？

BOSS ボス

ドラゴン

ここのボスはワンダージャングルから迷い込んだ1匹のドラゴン。子供とはいえ、効果範囲の広いファイアーブレスや鋭いキバによるかみつき攻撃がけっこう強力。本当はおとなしい子らしいけど？

ブレス系の攻撃は壁を突き抜けるため、こんな位置関係にあってもダメージを受ける。死角なし!?

いよいよ アトラクションめぐりも後半戦へ突入！　気をひきしめていこうね

「ぷよぷよダンジョンその2」をクリアすれば、ようやく残り2つのアトラクションへ入場できるようになる。どちらも手強いステージだけど、はりきっていってみよう！

順路

例によってどちらから攻略しても良いけれど、便宜上ホラーハウスからご案内。道順はこちら。

ブラックキキーモラ

短気で不愛想、手が早いが、根に持ったりしないサバサバした性格の少女。ワナ作りが得意で、ホラーハウスに登場。

意地の悪い行き止まりの部屋がたくさんあり、上りの階段を見つけるのも一苦労。ゴースト、マミー等のいわゆるアンデッドが多いのが最大の特徴で、できれば光系もしくは炎系の特技を用意したい。ちなみに、攻撃用の特技は技自体のレベルが上がるごとに威力もアップするぞ。

壁をすり抜けて迫ってくる霊体系モンスターの数にもヘキエキ。

要注意モンスター

ゾンビ

攻撃を受けるまでは背景に溶け込んでいて姿が見えない。食べ物を腐らせてしまう特殊能力を持つ。

主なトラップ

かなしばりのワナ

しばらくの間何もできないマヒの状態に。敵が近くにいるかいないかで意味が大きく変わってくるワナ。

魔力吸引のワナ

現在のMPの半分が吸い取られてしまうワナ。特に、もともとMPが少ないシェゾがかかると致命的。

ホラーハウス Horror House

出演するモンスターが遅刻して、ずっと準備中のままだったアトラクション。装備品を外れなくさせる呪いの攻撃や、防御力を無視してダメージを与えてくる敵など、一筋縄ではいかない相手がゴロゴロいる。特殊能力が実に多彩。

彼(彼女)を倒せばアトラクションクリア

BOSS ボス

インキュバスorウイッチ

女性陣ならインキュバス、シェゾならウイッチと、誰で挑戦するかで最上階で待つキャラクターが変わってくる。2人とも直接攻撃は苦手なので、主に少し離れた場所から魔法を連発してくる。が、インキュバスは女好きが災いし、向こうからノコノコやってくることもけっこうある。ただし、相手の装備を解除するヘンな技を持っているので油断は禁物。

インキュバス「ミーと やりたいってコトね? オーケイ かかってきなさい!」

ウィッチ「どうしても ほしいんですの」

何かを勘違いし、照れるシェゾ。彼女が欲しいものってナニ?

必殺技 テンプテーション

異性をトリコにする怪しい魔法。これにかかると"魅了"され、しばらくの間、移動以外の行動が一切とれなくなる。結構頻繁に使ってくるからタチが悪い。ミスしてくれるのを祈ろう。

必殺技 メテオ

天空から隕石を降らす魔女ウイッチの最強魔法。戦闘開始直後にいきなり使用してくるので、コレ1発でボロボロにされてしまうことも。次のターンで体力を回復してから戦うこと。

WAKU WAKU PUYOPUYOLAND ADVENTURE TOUR GUIDE

保護色で姿を消して忍び寄る敵、仲間を呼ぶリーダー格の敵、強烈なブレスを放つ敵……などなど。特殊攻撃の多さに加えて一撃の威力も相当なものだから、いかに複数の敵との戦いを避けるかというテクニックが重要となる。細長い通路を巧みに利用し、各個撃破を心がけよう。

姿の見えない敵は攻撃時のメッセージで正体を判別することも可能。

旅の行商人ふふふ登場!?

迷宮に眠るお宝を求め、アトラクションに現れる商人「ふふふ」。今回は商売に来たわけではなく、立場的にはプレイヤーと同じテーマパークのお客さん。いっぱいいるのが何だか不気味。

ふふふ
「ふふふ　来たのね

ワンダージャングル Wonder Jungle

持っているアイテムに作用するワナ、足を踏み入れると敵が大量出現する部屋といった、思わぬアクシデントが続出。不慮の事態に備え、常に万全の対策を！

彼を倒せばアトラクションクリア

BOSS ボス アウルベア

魔法だろうが武器攻撃だろうが何でも避ける。理不尽なほどに当たらない！

ファイアーストーム

アウルベア
「おらおらぁ！　このオレ様に
挑戦とは　ナマイキな

狂暴で好戦的な性格のふくろうぐま。読心術で相手の行動を先読みし、ほとんどの攻撃を回避してしまう卑怯じみた能力を持つ。ただし、それも完全ではないから長期戦を覚悟すれば十分勝ち目はあるはずだ。アウルベアの攻撃自体は力押しオンリー。ダメージはそれなりに高め。

要注意モンスター

キャプテンスキュラ

所持アイテムをばらまかせる特殊な蹴りを持っている。貴重なアイテムを奪われるよりはマシか？

主なトラップ

幻覚草のワナ

花粉を吸い込むとさまざまな状態変化を起こす。要するに鼻を守ればこのワナにはかからないんだよね。

ころばせ草のワナ

持っているアイテムを辺り一面にまき散らしてしまうワナ。ただアイテムを回収するのが面倒なだけ。

カビのワナ

持っている食べ物が全部腐る。このダンジョンで出てくるカレーはほとんど腐ってるし、どうする？

落とし穴のワナ

ビン詰めしたアイテムのビンがすべて割れてしまうワナ。カビのワナとセットであるのがイヤだね。

そしてナゾのダンジョンへ……

脈絡のないダンジョン構成に、今までのワナ・魔法陣が総登場。そのうえ、奥に進めば進むほど新たな敵が現れる、未知のダンジョンがこのステージ。難易度は間違いなく最高だが、ここまで来れた実力があれば、きっとなんとかなる！　ダンジョン最深部で待つ謎の人物とは誰か？　それは自分で確かめよう。

要注意モンスター

ショーグンモール

ハタモトモール召喚の特殊能力を持つ。やられ役の悪代官のセリフを吐くわりには強かったりして。

DATA FILE

わくわくぷよぷよダンジョン データファイル

使い方次第で冒険が有利にも不利にもなるアイテムと全13種の魔法陣。その名称と主な効果をここに公開いたします。どうぞ、冒険のお供にご活用ください。

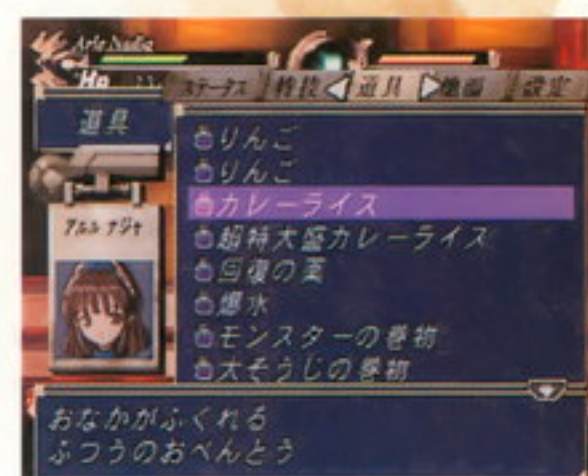
アイテムリスト

りんご	お腹が少しふくれる食べ物の一種。
くされりんご	お腹が少しふくれるけど、「腹痛」になってしまう。
カレーライス	最もポピュラーなお弁当。満腹度もそこそこ。
大盛カレーライス	よりお腹のふくれるお弁当。食べごたえがある。
激辛カレーライス	あまりの辛さにHPが半減する。でも腹はふくれる。
回復の薬	HPを50回復する薬。いざというとき役に立ちます。
仙人酒	MPを50回復する薬。これさえあれば百人力!?
まぼろし薬	飲むと「幻覚」状態になる。投げて使おう。
目つぶし薬	飲むと「まっくら」になってしまう。これも投げて使おう。
封印の薬	飲むと特技が「封印」される。間違って飲まないように。
緑汁	状態変化が回復するが、あまりのまずさにHPが半減する。
どくけし草	「毒」状態を回復する。RPGでおなじみのアイテムの1つ。
さわやか草	状態変化を回復する。緑汁のようなデメリットもなし。
しあわせ草	食べると「運」の数値が1アップする不思議な草。
ほうれん草	食べると最大HPが1～3アップする。
きんにく草	攻撃力がアップする。重ねて食べるとさらにアップ！
はねかえ草	食べると一定時間、魔法が効かない身体になる。
いだてん草	少しの間、1ターンに2回行動できるようになる。
明かり玉の巻物	今いるフロアのMAPを全部表示する。敵の位置もわかる。
モンスターの巻物	自分の周りにモンスターを呼び出してしまう（3～4体）。
脱出口の巻物	脱出口を床に作る。アイテムも持って出られます。
魔法陣の巻物	魔法陣を床に作る。どの魔法陣かはランダムで決定。
呪いをときまくる巻物	「呪いを解く巻物」の強化版。すべての装備品の呪いを解く。
○○の魔導書・奥義書	○○の特技を習得する。技を扱える者にのみ効果あり。
魔導水晶	事前に使っておくと、やられても1回だけ復活できる。
識別のレンズ	指定したアイテムを失敗せずに識別する。
ビンづめのステッキ	指定したアイテムをビンに詰めるステッキ。
炎の指輪	武器に炎の属性がつく。魔法攻撃力にもボーナスが。
かまいたちの指輪	武器に斬りの属性をプラス＆ダメージにボーナス。
幻覚の指輪	武器のダメージにボーナス＆ときおり「幻覚」を与える。
冷気のお守り	防御力にボーナス＆冷気系のダメージを軽減する。
においのお守り	防御力にボーナス＆鼻に効くワナ・攻撃を完全に防ぐ。
盗みのお守り	防御・回避にボーナス＆盗み攻撃を完全に防ぐ。

魔法陣の種類とその効果

HP回復の法陣	HPを完全に回復する。消えるまでは何度も使える。
MP回復の魔法陣	MPを完全に回復する。あまり出ないだけにありがたい。
強化の魔法陣	攻撃力・防御力を一時的にアップさせる。
弱化の魔法陣	攻撃力・防御力を一時的にダウンさせる。
大打撃の魔法陣	画面内のすべての敵のHPを1にする。
自爆の魔法陣	プレイヤーのHPを1にする。
呪いの魔法陣	すべての装備品に呪いがかかる。
呪いをとく魔法陣	すべての装備品の呪いを解除する。
リフレッシュの魔法陣	HP・MP・あらゆる状態変化を完全に回復する。
ビンづめの魔法陣	すべてのビンづめできるアイテムをビンに入れる。
ビンはずしの魔法陣	すべてのビンづめされたアイテムのビンを取り外す。
識別の魔法陣	名称不明のアイテムをすべて識別済にする。
識別忘れの魔法陣	識別済のアイテムをすべて未識別の名前に戻してしまう。

[ビンづめ]とはなんぞや？

どんなに便利なアイテムだって、腐ったり燃えたりすればタダのゴミ。せっかくとっておいた巻物が、ワナにかかって真っ白に……なんてことのないように、そうした災難からアイテムをしっかり守るのが「ビン」の役割。詰められるのは薬・食べ物・草・巻物のたぐいで、カレーライスから何までビンに入れられるっていうのが妙におかしい。そうそう、ビンに入ったままでもアイテムは普段と同じように使えるからね。

「ビンに入ってます」という印のビンマーク。大切なアイテムはこうやって保護しよう。

識別・ワナ・合成などの特殊能力について

冒険の途中で習得できる特殊能力は、魔法陣やアイテムの名前が判別できたり、イヤなワナを外せたり、装備品同士をくっつけて新しい装備品を作ったりと、どれも素晴らしいものばかり。特殊能力は冒険を進めるうちに覚えることができるから、今から楽しみにしておこう。運が良ければ(?)序盤から習得も可能だよ。

わくわくぷよぷよダンジョン

WAKU WAKU PUYOPUYOLAND ADVENTURE TOUR GUIDE BOOK

開発チームを直撃！

発売間近！ 完成記念

SPECIAL INTERVIEW FROM 'HIROSHIMA'

PART 2

発売まであと一週間となった「わくぷよ」。開発陣もやっと肩をなで下ろしたところかな。で、開発スタッフにお話を聞いた！

開発ディレクター
久保岡 尚氏

HISASHI KUBOOKA

生まれも育ちも好きな球団も広島という、生粋の広島人。わくぷよのプロジェクトリーダーであり、企画・シナリオで担当。代表作はDisc Stationに収録された「幻世快盗伝」など。

※ご本人の希望により、今回はすりガラス越しでの登場です。

CHARACTER SELECT
ARLE NADJA
LV 52
ぷよぷよダンジョン 19F

魔導キャラを使っている以上、それぞれが生きたキャラクタ。成長、会話など相互のかかわりも魅力の1つ。

「キャラクターと奥深い

1カ所でいろいろ楽しめるテーマパークがヒント

——無事開発を終了して、いかがですか？

久保岡　企画構想から1年。いろいろとやり残したことがあった気もしますけど、やれること、やるべきことは精一杯やったかなと。ちょっと最後にバタバタしちゃいましたけどね（笑）。昨年の5月から制作に入ったことを考えると、実質9カ月の作業期間。本来1年以上はかかるRPGを、この期間で作り上げるのはきつかったですね。

——正直言って、デキには満足されていますか？

久保岡　そうですね。まだまだやりたかったことはたくさんありますけど、できる限りのことはやりました。だから、ぜひ大勢に遊んでほしいです。

——ところで、この時期、「わくぷよ」のような迷宮探索型のRPGを制作したのはなぜですか？

久保岡　正直なことを言うと、個人的に好きだから（笑）。こういうタイプのゲームって、せっかく面白いのに、敷居が高すぎるじゃないですか。だから、もう少し難易度を下げて、とっつきやすくすれば大勢の人に楽しんでもらえるんじゃないかなと。そのうえ、親しみやすいぷよぷよのキャラを使うことで、誰でも遊べる迷宮探索型タイプのRPGを作りたかったんです。僕自身は、今までRPGばかりを作ってきたんですが、その辺のノウハウを生かしつつ、新しいことにチャレンジしてみたかったんです。さらに、小さなエリアでいろいろな楽しみを加えられる「テーマパーク」というコンセプトを使えば、面白いRPGが作れるんじゃないかなと。

——このゲームは今までになかったタイプだと思うのですが、制作過程で重要視した点は？

久保岡　大事にした点はスピーディーさ、つまりテンポの良さなんです。操作感覚はアクションゲームに近いですね。主人公の3キャラ同時に進めれば、次のキャラでは慣れてサクサク進めるはずなので、プレイ時間はやりようで短縮できます。ただ、予定よりは若干総プレイ時間は長くなってしまいました。周りから「そんなに簡単に終わらないよ」って言われてます。だいたい50時間ぐらいで全キャラをクリアできるみていです。「何も考えずに遊べるけど、よく考えて遊べばより面白い」という感じになったと思います。

練りに練られたアトラクションとキャラクター

——主人公の3キャラがいるという点も珍しいですが、彼らを使いこなすコツはあるのでしょうか？

久保岡　この手のゲームに慣れている人にはアルルを、殴って戦うのが好きな方はルルーを、そして難しすぎるという方にはシェゾをオススメですね。シェゾは強くて、アルルは難易度が高い。ここのバランス調整は最後まで難しかったですね。個人的には、ルルーでプレイして、猪突猛進なミノタウロスを見守ってほしいですけど。ただ、3キャラ同時でプレイしたほうが冒険は楽になるんです。キャラ同士のアイテムの受け渡し、必要な人に必要な物が渡るようにしているのは全キャラで遊んでもらうための工夫の1つなんですよ。

——彼ら3キャラを主人公に据えた理由は？

久保岡　RPGでのそれぞれのキャラの役割を考えて、魔法重視のアルル、万能型のシェゾ、格闘派のルルーの3体に落ち着いたんです。でも実は、シェゾはもともと敵キャラだったんですよ。

——そのへんも、敵のボスキャラに女性が多いのに影響しているのでしょうか？

久保岡　そうですね。でも、魔導キャラはもともと女性キャラが多いですし、人気も女性のほうが高いんですよ。ただそれぞれのダンジョンのボスの決定には、アトラクションのイメージを優先させたんです。だから、ボスらしくないキャラもできてしまいました。でも、ボスの設定はかなり満足してますよ、特にセリリなんかはかなりハマったなと。それと、個人的にはインキュバスが面白い動きになっているんで気に入ってます。男性と女性で応対が違ったり、女性にしか使わない技があるんです。ぜひ彼と戦ってほしいですね。

——ボスの選定にも影響したようですが、それぞれのアトラクションのイメージは個性的ですよね。

久保岡　全体的には炎・水・光・森・闇という流れに設定しました。特に「ぷよぷよダンジョン」と「スターライトステージ」の2つはグラフィックの担当などを悩ませたようで……。「ぷよぷよダンジョン」は最初に“ぷよぷよにしてくれ”とだけ言ったので、さすがにわかりづらかったみたいですね。それと比較して、「ファイアーマウンテン」や「ウォーターパラダイス」は文字どおりですし、「ワンダージャングル」は動物と植物を出すとこ

Schezo Wegey
Hp 192/244
Mp 133/133
ポイズンローズ

久保岡氏が独特な動きで面白い、とオススメのインキュバス。プレイヤーキャラによって、出現するアトラクションは異なる。

ろいったように、イメージを作り上げてました。

――アトラクションごとの異なった性質は？

久保岡　はい。例えば敵の特徴もパワフルなモンスターが多い「ファイアーマウンテン」、倒しづらい敵が多い「ウォーターパラダイス」、状態変化を使ってくる敵が多い「スターライトステージ」といったように、各アトラクションの敵モンスターには特徴があるんです。それぞれユニークにできたと思いますし。アトラクションごとにダンジョンの性質も違いますしね。ただもっとワナや仕掛けで差別化したかったですね。例えば、「ウォーターパラダイス」では水を浴びて、風邪を引いたりとか。結局、入れられなかったんですけどね。

楽しみ方は未知数の「わくぷよ」の魅力

――他にもボツになったアイデアはありますか？

久保岡　例えば、イベントなら、最後にプレイヤーキャラ同士が対戦するものを考えていたんです。主人公3キャラのデータはそれぞれリンクしているので、アルルで解いた後、ルルーでやると最後のボスがアルルになったりするとか。現実的には難しくて、入れられませんでしたけど。他にも、「ハーピーとパノッティが広場でパレードやっている」とか、テーマパークらしいイベントも用意したかったんですけど、これも残念ながら入れられませんでした。それを使うと白紙の巻物を好きな巻物にできる「魔法のペン」というアイテムがあったんですが、これもだめでしたね。他にもいろいろありましたけど、忘れちゃいました（笑）。

――では、ゲームの最後にはどんなイベントが？

久保岡　ストーリー上の最終ボスになっているサタン様を倒しても、このゲームは決して終わらないんですよ。だから、サタン様を倒しても、それなりのエンディングしかないんです。でも最終的にゲームクリアすれば、ちゃんとしたエンディングがあります。ただこれは、3キャラすべてクリアしないといけないので、難しいかもしれませんね。思いがけない展開と意外な結末が待っているので、がんばって見てほしいですね。そこまでやってくれたら、スタッフとしても本当に嬉しいですね。それと、細かい部分なんですけど、このゲームでは小さなところに凝っているんで見てやってください。シチュエーションによって内容が変わるキャラクター同士の会話や、ぷよぷよシリーズを踏襲した、キャラの相関関係、存在するすべてのものに意味を持たせたアイテムなど、これらもすべてを味わって遊んでほしいんです。このゲームでは「ぷよぷよ」のキャラクターが好きな方、このようなゲームシステムが好きな方、それぞれに魅力を感じ取ってほしいと思っています。“とっつきやすくて奥が深い”というのがコンセプトですから、よく考えてプレイしさえすればいろいろな楽しみ方が生まれるはず。おそらく、開発陣も知らないような遊び方があると思いますので、ぜひ、そういう遊び方を見つけて感想と一緒に送ってください。

「わくぷよ」の開発スタッフの面々。体験版制作中の忙しいなか、快く取材に応じてくださった（コンパイル 広島本社にて撮影）。

ゲームシステムを同時に楽しんでほしい」

それぞれの思いを込めて！「わくぷよ」の魅力を語る！

プログラムリーダー 松本 学 氏

代表作：セガサターン版「ぷよぷよSUN」

●ゲームのテンポが魅力

マップが自動生成なんですが、最初の頃は出口までたどり着けないものができたりして（笑）。攻撃をテンポよくできるようにしたり、移動速度も自由に変えられるんで、全体的な進行はスムースに進められると思います。あとはコマンド画面のカーソルをぜひ見てみてほしいですね。

企画サブリーダー 山岸雄樹 氏

代表作：「DEVIL FORCE III」（Disc Station13号）

●アイデアの詰まった迷宮探索

まず迷宮探索型のゲームを作ろうというのが最初にあったんです。開発を進めていき、指輪以外のアイテムも合成できるとかアイデアはあったのに実現できなかった部分は残念ですけど、ショップに売ったアイテムは全部残るようにしましたので、アイテムを全部揃えてみてください。

サウンドリーダー 真野 誠 氏

代表作：「ルルーの鉄拳 春休み」（Disc Station14号）

●イメージを重視した曲

かなり初期の段階から曲の制作に入ったんで、全体的なイメージを大切にしていこうと思って作りました。それでメインテーマは、ゲームのイメージに沿った明るい曲になってます。個人的に満足しているウィッチのテーマや、テーマパーク全景の曲あたりをぜひ聴いてほしいですね。

グラフィックサブリーダー 柄沢大介 氏

代表作：「ボンバースル―GOGO！」（Disc Station12号）

●統一感のあるデザイン

マップのグラフィックでは、それぞれのアトラクションに個性を持たせるように描きました。ワナのデザインも僕が担当したんですが、今までとは違ってリアルタッチの絵になってます。でも最終的には統一感も出せてよかったと思ってます。それと体重計の罠はぜひ見てください(笑)。

WAKU WAKU PUYOPUYOLAND ADVENTURE GUIDE BOOK

GOODS

わくぷよノート
200YEN

B５サイズの特製ノート（Ａ罫）。罫線部分にも隅にさり気なくアルルのカットを。裏表紙のセピア色のマップがいい感じです。

表紙→
↑ウラ表紙

わくぷよ下じき
300YEN

←ウラ
↑オモテ

カラフルな面とシックな面の対比が特徴。ウラ面には、当ランドの全景マップをあしらってみました。学校へ塾へ、あなたのお供にどうですか？

わくぷよメモ帳
350YEN

アルル、ルルー、シェゾ、サタン様と４種類のアトラクションのイラストを大胆にプリント。携帯にも便利なＢ６サイズ。

※上のイラストは商品の絵柄とは異なります。

わくぷよポストカードセットで（５枚組）400YEN

おみやげの定番（!?）ポストカードは、全５種類を用意しました。今回は全種類（パッケージイラスト、主人公３人、サタン様）がワンセットになっています。

わくぷよランドの思い出、おみやげはこちらで！

とはいえ、“テーマパーク”に遊びに来たら、思い出をちゃんと“形”に残したいものですよね。ということで、やっぱりおみやげを忘れちゃいけません。「わくわくぷよぷよランド」でも、４月２日のオープンを記念し、「わくぷよ」のイラストをふんだんに使った特製グッズをど～んとご用意しちゃいました。ちなみに、これらの商品のお求めは、ぷよまん本舗各店およびももも通販（問い合わせ先：TEL 082-263-6302）にて。思い出をくれたソフトと一緒に１つどうですか？

そして最後に、いろいろなことがありましたけど、夢のテーマパーク「わくわくぷよぷよランド」（サターン版「わくわくぷよぷよダンジョン」）は４月２日に予定どおりオープンいたします。姉妹店の「ぷよまん本舗」も営業していきます。もちろんグッズもちゃんと販売していきます。どうぞ、ご安心ください！

お早めに　ご来園のみなさまにはもれなく

ちなみに、「わくぷよ」では初回特典として、前景マップをセピア色にデザインした特製バンダナがソフトに同梱されます。もちろん、他では手に入らない限定品。ゼッタイ手に入れたいという人はお早めに！

わくぷよ特製バンダナが！

本日はお楽しみいただけましたか？

今回の特集はいかがでした？　本作の雰囲気だけでも感じ取っていただけたでしょうか。面白そうだな、と思ったら、ぜひ一度「わくわくぷよぷよランド」へお越しください。彼らはこの不思議な不思議なテーマパークで皆さんがやってくるのを心待ちにしているのですから。

「でも、こういうタイプのRPGってやったことがないからわからない……」という人も大丈夫。何も難しいことはないんです。そんな人のためにこのガイドブックがあるのですから。次回からは「ビギナーのためのわくぷよ講座」も始まりますので、そちらのほうも期待してくださいね。

4コマDXシリーズ新登場!!

ポケットモンスター4コマDX

デラックス

ゲームボーイの大ヒットソフト「ポケットモンスター」を業界一番乗りで4コマコミックス化!豪華執筆陣の手によるポケモンワールドに超期待!!

豪華執筆陣 ★山吹ショウマ★中村里美★きりえれいこ★路みちる★山本まるみ★市川和彦★成田美穂★甲斐士★ろひたけ★KAINA★寺川枝里子★藤沢えいる★すずや那智★忍豚★安藤誠

本体価格728円 A5判・136ページ

大好評発売中!!

ポケットモンスター

表紙イラスト 杉森建

4コマDXシリーズ第2弾好評発売中!

にとうしんでん4コマDX

デラックス

本体価格728円 A5判・136ページ

大人気好評発売中のプレイステーションソフト「にとうしんでん」を4コマコミック化。対戦格闘アクションゲーム「闘神伝」シリーズをディフォルメしたコミカルな世界を豪華執筆陣が楽しく描き下ろしています。

豪華執筆陣 ★中村里美★成田美穂★路みちる★KAINA★山本まるみ★すずや那智★藤沢えいる 他多数

好評発売中

Super Game Anthology Comic Series

スーパーリアル麻雀PV パラダイス～オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで大活躍！真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載！

本体価格951円 A5判・240ページ

闘神伝 アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る!

本体価格854円 A5判・200ページ

闘神伝2 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。

本体価格951円 A5判・240ページ

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「豪血寺一族2～ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

本体価格951円 A5判・208ページ

ヴァンパイアハンター Darkstalkers' Revenge アンソロジーコミック

アーケード・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!

本体価格1,068円 A5判・224ページ

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101 〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

大航海時代外伝

●光栄●発売中（'98年1月29日発売）●6,800円●シュミレーションRPG

それぞれの夢を胸に、七つの海を駆けめぐれ！

15世紀末から16世紀初頭、世界の姿がまだ未確定だった時代。それぞれの目的のために海へ出た人々がいた。彼らの運命を描いたのが「大航海時代II」だ。本作は同じ時代を舞台に、新たにミランダ、サルヴァドル2人のストーリーが、海を舞台に展開することになる。

ミランダ編は大海原を駆ける楽しさが、サルヴァトル編は海戦の豪快さが特徴だ。どちらも「大航海時代II」から受け継がれた自由度はそのままに、さらに深いシナリオやイベントが楽しめるようになっている。

今回の攻略では、ミランダ、サルヴァドルどちらのシナリオでも役に立つ船舶データや武具・アイテム表に加え、補給港リストや、特にミランダ編では必須といえる発見物リストを掲載。処女航海でもしっかりとフォローする。

大海原を制覇し、最後に彼らがつかむものは果たして……。

航海中のトラブルと対処法

ねずみ

港を出て30日を過ぎると発生し、食料を食い散らかしてしまう。上陸するか、猫いらずで退治できる。また、猫を飼うと勝手に退治してくれるので、アフリカを越えられるようになったら、メッカで早めに購入しよう。

洋上での発生は大変。特に大洋の探索の際には駆除用に猫を購入するべし。

壊血病

航海が60日を過ぎる頃から発病し、船員がつぎつぎに死んでいく恐ろしい病。ライムジュースを使えばひとまず収まるが、あくまで一時しのぎにしかならない。できるだけ早く近くの港へと入ろう。

長い航海のときには、ライムジュースとともに、港の位置も確認したい。

嵐

アフリカ西部の赤道付近、インド洋の南、日本、ハワイ沿岸、メキシコ湾で発生する。近寄らないのが一番だが、通る必要が生じたときは、陸沿いを進み、嵐のときは上陸して過ごすこと。聖なる香油で鎮めることも可能。

船首像で確率を下げることもできる。天使や女神のものはかなりの効き目だ。

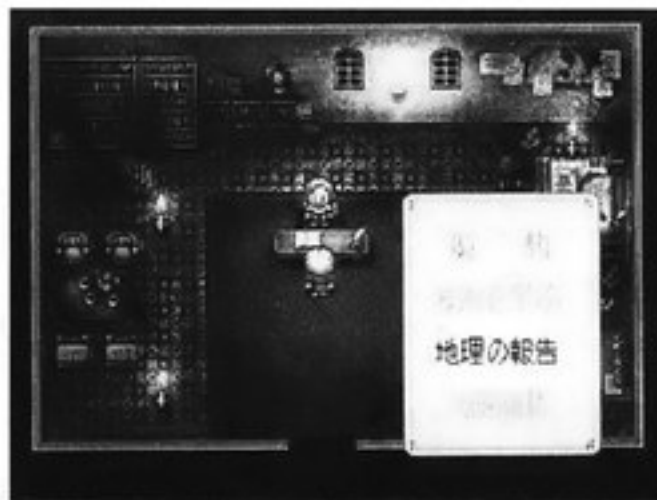
買い物資金調達法

コレクターと地図工房

お金を稼ぐ手段の一つ目はコレクターや地図工房と契約することだ。財宝などを発見したり、地図を埋めたりすることで収入になるのだから、契約しないと損なのはいうまでもない。

まずはコレクター。ミランダの場合、イベントでミラノのジュリアーノ教授と契約してしまうが、サルヴァドルは誰とでも契約可。ジュリアーノ教授の他に、リスボンのレオン・フェレロ、ボルドーのモルデス教授がおすすめだ。

地図工房はアムステルダムのメルカトル、パルマのオリヴェス、バルセロナのリベイロがあるが、これはどこと契約しても問題ない。便利なところと契約しよう。

地理上の発見はその多さで報酬が決まる。河をさかのぼるなどできるだけ地図を埋めよう。

発見物や未踏地は、報告することで初めて収入になる。こまめに報告するくせをつけよう。

交易で上手に稼ぐ

もう一つの資金調達法が、この交易だ。少しばかりのコツがいるが、慣れれば確実に一定額を稼ぐことができる。

まずは商品の購入。各港の交易所で仕入れるわけだが、このとき値切るのを忘れないこと。各商品の値段は必ずといっていいほど高めに設定されているからだ。値切り方はいたって簡単で、提示額にただ首を振るだけ。まず一気に下げた額を提示して、そこから徐々に上げていくのがテクニックだ。

仕入れたらそれが高く売れる港を捜して売る。捜すのは大変だが、各地域の物価をよく調べて、根気よく捜そう。

初心者のうちは住民のアドバイスに従うのも吉。このルートは本当に儲かる。

主計長に会計技能があれば交易で助言をしてくれる。ロンドンにいるラウルがオススメだ。

船舶データ一覧表

この広い世界を航海するにあたり、船は自分の命を預ける大事なものだ。スタート時に父からもらう船では、自分の目的を果たすのはまず不可能。ミランダならアフリカへ行くころ、サルヴァドルなら本格的に海賊稼業に乗り出すあたりが買い換え時である。

ミランダの場合、船は一隻で十分である。乗組員も長く航海するために、視認に10～20人ほど振り分ける程度に抑えておくとよい。

逆にサルヴァドルは戦闘が目的なので、複数の船で隊列を組み、乗組員も多めに雇っておこう。

必要人数	船を動かすのに最低必要な人数
最大量	船の最大積荷力耐久船の耐久力。海戦などにより減少
耐波	嵐に対する耐制の有無地域イベはイベリア、イスはイスラム、アフはアフリカをそれぞれ表す。

名称	価格	必要人数	最大量	耐久	耐波	作れる地域
バルシャ	1200	5	30	30	○	イベ
ハンザ・コグ	1300	5	35	20	×	蘭、北
タレッテ	1400	5	55	20	×	伊
軽ガレー	1400	5	80	40	×	イベ、北、印、イス、伊
ダウ	1800	5	50	30	○	印
関船	2000	10	175	30	×	日
ラティーナ	2400	10	80	30	○	イベ、蘭、伊、イス
レドンダ	2400	10	80	30	○	英、北
ピンネース	6000	5	5	40	○	北、米
ベルガンティン	10000	15	120	0	○	イベ、米
安宅船	14500	20	310	60	×	日
スループ	16000	5	195	50	○	英
ジャンク	16000	25	395	80	○	中
バス	20000	5	320	0	×	伊
ナオ	30000	25	80	50	○	イベ、英、蘭、北、伊、イス、アフ、米
フランダース	34000	40	290	80		イベ、北、伊、イス
キャラック	40000	30	470	50		イベ、英、蘭、伊、イス、アフ、米
ラ・レアル	40000	25	260	60	×	北
ジーベック	44000	25	450	70	○	イス、印
ガレオン	60000	45	550	80	○	イベ、英、蘭、北、米
ガレアス	64000	60	580	90	×	伊、イス
鉄甲船	140000	45	660	90	×	日(工業価値1000以上)
フリゲート	224000	20	405	80	○	英、蘭(工業価値1000以上)
バーグ	300000	40	610	90	○	英(工業価値1000以上)
シップ	320000	45	780	90	○	蘭(工業価値1000以上)

武具と防具一覧表

ミランダなら戦いには無縁、サルヴァドルでも戦艦戦がメインだから…と、あまり装備に気をかけない人がいるかもしれない。しかし、例えば、ミランダにしても海賊に襲われて一騎打ちでしか助かりそうもないときもあるし、2人とも避けて通れない戦いもある。

用意のないまま一騎打ちに突入し、アッという間にゲームオーバーではあまりに悲しいので、装備はしておくに越したことはない。

一騎打ちは戦闘レベルが相手より高いときはあまり心配がないが、逆に低いときは武器、防具に頼らざるをえない。武器には種類によって得意な攻撃があり、刺突剣は「突く」、蛮刀は「強打」、曲刀は「斬る」で、剣はどの攻撃も平均的なダメージを与えられる。これは覚えておいて損はない。

なお、両人ともに最強武器はイベントでのみ入手可能。どちらも終盤で、だが。

購入可能なものの中では最強の守備力を誇る「聖騎士の鎧」

特に武器については、闇アイテムのほうが強力なものが手に入る。

名称	価格	強さ	主な入手先
ハードレザー	1000	D	ナポリ、トリポリなど
チェインメイル	2000	C	イスタンブールなど
ハーフプレート	4000	B	アレキサンドリアなど
プレイトメイル	8000	A	コペンハーゲンなど
エロールの鎧	300000	☆	コペンハーゲン（闇）
聖騎士の鎧	600000	☆	ナポリ（闇）

名称	種類	価格	強さ	主な入手先
ダガー	剣	500	D	バルセロナなど
カトラス	蛮刀	1500	D	ジェノヴァなど
エペ	刺突剣	2000	D	マルセイユなど
ショートソード	剣	1000	D	ボルドーなど
ショートサーベル	曲刀	3000	D	セビリアなど
レイピア	刺突剣	3000	C	リスボンなど
サーベル	曲刀	3000	C	アテネなど
ブロードソード	蛮刀	5000	C	ダブリンなど
エストック	刺突剣	6000	C	リューベックなど
ロングソード	剣	4000	C	アントワープなど
シミター	曲刀	8000	C	カイロなど
白虎半月刀	蛮刀	18000	B	ハノイ
日本刀	曲刀	20000	B	長崎、堺
クレイモア	蛮刀	15000	B	ダブリン他一個所(闇)
フラムベルク	刺突剣	14000	B	リューベック（闇）
バスタード	剣	14000	B	セビリア他一個所(闇)
ダマスカスソード	曲刀	300000	A	メッカ（闇）
シヴァの魔剣	曲刀	280000	A	カリカット（闇）
青龍えん月刀	蛮刀	24000	A	長安他一個所（闇）
銘刀正宗	曲刀	380000	☆	堺（闇）
ルーンブレード	剣	360000	☆	ペルナンブーゴ（闇）
聖騎士の剣	刺突剣	380000	☆	トンブクトゥ（闇）

特産品一覧表

先程交易について簡単に説明をした。が、いざ始めようとすると、何を商品にすればいいかで迷う人も多いはずだ。そんなときにはまずは特産品だ。特産、というだけあって価格も安く仕入れられるので、やはり儲けも出しやすい。また、イベントによっては特産品を買いに行かされる場合もあるので、どこで何が売っているか、というのは簡単にでも覚えておくと楽である。

特産品は地元の人々からも教えてもらえる。何もない港もあるが。

地名	品名	地名	品名	地名	品名	地名	品名
リスボン	岩塩	トレビゾント	綿織物	ベルナンブーゴ	染料	メッカ	麝香
セビリア	陶磁器	ボルドー	ワイン	リオデジャネイロ	金	カタール	鼈甲
イスタンブール	絨毯	ロンドン	羊毛	カイエンヌ	木材	セイロン	シナモン
バルセロナ	岩塩	ブリストル	ちょう鉱石	マディラ	砂糖	アンボイナ	ナツメグ
チェニス	鉄鉱石	アムステルダム	ガラス玉	サン・ジョルジュ	象牙	ゴア	ジンジャ
バレンシア	毛織物	コペンハーゲン	ガラス器	ルアンダ	珊瑚	マラッカ	シナモン
マルセイユ	香水	ハンブルグ	染料	トンブクトゥ	象牙	テルナーテ	チョウジ
ジェノヴァ	銀	オスロ	木材	アビジャン	麝香	バンダ	ナツメグ
ピサ	絹織物	ストックホルム	銅鉱石	ソファラ	象牙	ディリ	チョウジ
ナポリ	毛織物	リューベック	銀	マリンディ	麝香	カリカット	ナツメグ
ヴェネチア	ガラス器	リガ	木材	モガディシオ	象牙	ザイトン	生糸
ラクーザ	染料	カラカス	タバコ	キリマネ	鼈甲	ハノイ	珊瑚
アテネ	美術品	ハバナ	タバコ	アデン	琥珀	長安	絹織物
アレキサンドリア	綿織物	サント・ドミンゴ	砂糖	ゴンブルーン	ジンジャ	堺	絹織物
ベイルート	絨毯	ヴェラクルス	金	マッサワ	ピメント	長崎	銀
ニコシア	銅鉱石	ジャマイカ	砂糖	カイロ	美術品		
カッファ	鉄鉱石	グアテマラ	穀類	バスラ	乳製品		

アイテム一覧表

名称	価格	説明	主な入手先	名称	価格	説明	主な入手先
六分儀	6000	位置がわかる	リスボン	宝冠	50000	財宝	トンブクトゥ
望遠鏡	5000	集落発見率UP	リスボン	金のブレスレット	15000	財宝	トンブクトゥなど
懐中時計	2000	時間がわかる	アムステルダム(闇)	ルビーの宝杓	50000	財宝	トンブクトゥ
猫	2000	ネズミを退治	メッカ、ザイトン、長崎、堺	孔雀石の小箱	8000	財宝	モンバサ、マッサワなど
聖なる香油	1000	嵐を鎮める	バルセロナ、ボルドーなど	絹のショール	3000	服飾品	モンバサ、ハノイなど
ライム・ジュース	1000	壊血病を治す	アルジェ、ザイトンなど	絹のリボン	1000	服飾品	カイロ、マカオなど
ネコイラズ	500	ネズミを退治	ナポリ、アントワープなど	孔雀の羽の扇	3000	財宝	セイロン、カリカットなど
銀の燭台	3000	財宝	マルセイユ、ナポリなど	白豹のガウン	12000	財宝	ゴア、モンバサ(闇)
天鵞きのガウン	5000	服飾品	ジェノヴァ、ロンドンなど	チャイナドレス	8000	財宝	長安
サークレット	4000	財宝	アテネ、ハンブルグ	真珠の腕輪	10000	財宝	堺、マカオ(闇)
銀の髪飾り	5000	財宝	アントワープ、モンパザ	翡翠の宝石箱	20000	財宝	モザンピーク(闇)
白銀のブローチ	20000	財宝	パナマ、ヴェネツィア(闇)	サファイアの指輪	18000	財宝	マルガリータ(闇)
真珠の指輪	10000	財宝	ジャマイカ	ルビーの指輪	12000	財宝	サン・ジョルジュ(闇)
白銀の櫛	10000	財宝	ダンツィヒ、アルギン島				

補給港一覧表

補給港とは、地中海やヨーロッパ周辺を航海している分には関係ない。が、いざ未知の世界へと赴くとき、心強い存在となるものである。船の積載量には限界があり、よって航海できる日数もそれにより決められてくる。そこで、補給港を上手く渡りながら探険を進めてこそ一流の船乗りといえよう。世界に30カ所ある補給港の位置を確認して、航海を進めてほしい。

地名	位置	地名	位置	地名	位置
ヘクラ	N60W19	エゾ	N42E139	ジュノー	N57W138
ナルビク	N73W16	ジーロング	S34E141	バイーア	N79W124
ケープタウン	S31E17	グァム	N14E143	サンタバーバラ	N26W120
ベオグラード	N46E19	モレスビー	S6E144	チャーチル	N56W94
タマタブ	S16E49	コルフ	N61E163	カリャオ	S11W84
ディクソン	N81E80	ワンガヌイ	S36E171	バルパライソ	S35W79
リュイシュン	N39E122	スバ	S14E176	モエンド	S19W78
レバキュー	S10E125	ノーム	N67W166	コッド	N37W71
ミンダナオ	N8E126	ナーレフ	N19W156	モンテビデオ	S37W63
チクシ	N79E129	タヒチ	S12W154	フォレル	N62W39

発見物一覧表

本作最大の楽しみの一つとして、世界に散らばる集落と発見物の探索があげられる。そこで、より集落を発見しやすくするためのちょっとしたコツを、いくつかあげてみよう。

まず、視認の人数を確保すること。最低でも10人は欲しいところだ。人数が多いほど発見の確率も上がるので、始めのうちは少し多めに配置するとよい。

そして、早めに望遠鏡を手に入れること。望遠鏡を使えばより遠くから集落を発見でき、結果としてロスを減らしてくれるのだ。特にミランダ編では必須アイテムといえる。

最後に、下の表の中の集落を捜しても、その集落が見つからないときがある。実は、１プレイで出現する集落は全体の約半分しかない。だから、その時はすっぱりと諦めて、別の集落を捜しにいこう。

これらを心掛けて、下の表を活用して、更なる発見へと心を躍らせてほしい。

集落を見つけると、その船の副官が教えてくれる。また、見つけるとそれだけで冒険名声が50上がることもある。集落は主に赤道付近に多く見られるので、そのあたりを重点的に捜すとよい。

集落に上陸したら、「財宝探索」をしよう。ただし、ランクB以上になると「歓待」しないと発見は困難になってくる。そのために、食料は多めに積んでいくようにしよう。

名称	位置	ランク	名称	位置	ランク	名称	位置	ランク
ストーンヘッジ	N51W 1	D	金縷玉衣	N35 E 112	A	水晶のどくろ	N13W105	A
ロゼッタ石	N31 E 29	D	万里の長城	N41 E 110	A	石造顔	N16W109	C
スフィンクス	N27 E 30	C	ハリネズミ	N38 E 107	C	太陽の石	N20W111	A
クロコダイル	N19 E 34	C	パンダ	N36 E 102	A	毒トカゲ	N25W116	B
ヌビアピラミッド	N14 E 32	C	リョコウバト	N35W77	C	パイソン	N29W121	C
ティシサット滝	N10 E 36	C	カバ	S 12 E 10	B	プレーリー・ドッグ	N38W128	B
フラミンゴ	N10 E 31	C	翡翠の仮面	N 19W103	C	ボロブドール	S 3 E 105	A
コンガマトー	N 5 E 33	C	ヴァタビータ湖	N 12W19	C	アミメ・ニシキヘビ	S 5 E 111	B
ビクトリア湖	N 0 E 32	D	サボテン	N 7 W70	C	コモドオオトカゲ	S 5 E 120	A
ディオゴの石碑	N 1 E 8	C	イグアナ	N 7 W65	D	タスマニアタイガー	S16 E 116	A
ウシツツキ	N12 E 2	C	ハエトリ草	N33W97	C	エリマキトカゲ	S26 E 113	A
ヘビクイワシ	N15W 2	C	ナイアガラの滝	N43W93	A	タスマニアン・デビル	S28 E 126	C
アルマジロ	S 6 E 12	D	オオオニバス	S 4 W61	C	カモノハシ	S37 E 144	A
モケーレムベンベ	S 1 E 17	B	アナコンダ	S 8 W60	C	コアラ	S30 E 148	B
ゴリラ	S 0 E 25	C	ボロロッカ	S 5 W66	B	キーウイ	S12 E 139	B
テラトルニスコンドル	N80W119	A	マタマタ	S 0 W71	B	ゴクラクチョウ	S 3 E 137	A
ディアスの石碑	S31 E 19	C	バルサ船	S 2 W75	B	火山岩の像	S 0 E 118	B
カメレオン	S20 E 25	C	ペヨーテ	S 9 W73	D	ウツボカズラ	N 3 E 108	C
人面獣	S10 E 41	B	タランチュラ	S 11W77	C	木登り蛇	N15 E 121	C
ドードー	S20 E 50	☆	ラーゴン	S 7 W77	B	センザンコウ	N13 E 126	C
シーラカンス	S10 E 48	C	キンイロガエル	S 5 W83	B	モア	S35 E 135	☆
パピルス	N25 E 37	C	オオハシ	S35W66	B	聖杯	N66W28	C
燃える水	N30 E 49	B	怪獣の土偶	S30W63	B	オーロラ	N89 E 87	A
モヘンジョダロ	N25 E 65	B	オオナマケモノ	S25W60	☆	カイギュウ	N76 E 178	B
シヴァ神像	N18 E 73	B	アリクイ	S25W67	B	シーサーペント	N29W82	A
ナーク	N14 E 93	B	レオン・ペンギン	S56W80	C	マンモス	N89W93	☆
アユタヤの仏頭	N11 E 97	C	チスイコウモリ	S48W81	C	サーベルタイガー	N88W66	☆
サイチョウ	N 7 E 95	B	ナスカの地上絵	S20W77	B	獣人	N10 E 135	☆
アンコールワット	N12 E 102	B	ワカ・デル・ソル遺跡	S 9 W85	B	ナンヨウ・タカラガイ	N 6 E 151	A
カリョウビンガ	N22 E 108	B	人型象形土偶	N 1 W83	C	鼻行類	S12 E 177	D
冬虫夏草	N38 E 126	C	ストーン・ボール	N 4 W86	C	ガラパコスゾウガメ	S 5 W96	A
登呂遺跡	N35 E 138	C	マルナリコの壁画	N 8 W92	B	モアイ	S34W127	☆
河童	N39 E 139	☆	ポポルヴー	N12W98	B			

GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT セガサターンコレクション

●ゲームアーツ●発売中（3月12日発売）●3Dシューティング●2,800円●全年齢推奨

第501機動対戦車中隊の一員として、8つの戦場を駆けぬけろ!!

プレイヤーは、日本外人部隊第501機動対戦車中隊のメンバーだ。これからあなたは、愛機12式装甲歩兵戦闘車・通称：HIGH-MACSを駆り、はるかウラル山脈の向こうから、上海に至るまでの８つの戦場を戦い抜かなければならない。戦場は常に過酷だが、愛機の性能と己の腕を信じ、最後まで戦われたい。

今回攻略するのは、96年にサターンに登場した３Ｄシューティングゲーム「ガングリフォン」のサタコレ版だ。廉価版ということだが、ゲーム内容に変化はまったくない。

４月には念願の「Ⅱ」も発売されるので、興味のあるサターンユーザーは、まず本作で自分の腕を磨くとよいだろう。

今回攻略するのは、収録されている８つのミッションだ。マップ毎の細かい注意点にも言及しているので、遊ぶ際の参考にしてほしい。まずは機体の操縦法からスタートしよう。

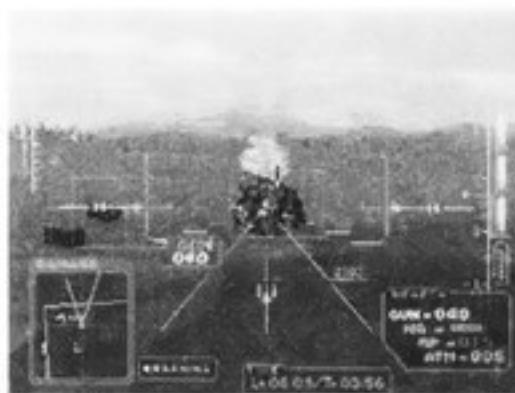
戦い、生き残るために必要な知識とテクニック

①直進しながら左右の敵を攻撃!!

上半身回転といわれるこのテクニックは、自機の進路を一定にしながら左右の敵を撃破するためのものだ。

方法は、Ｌボタンを押しつつ方向キーを操作するというもの。マスターすれば、短時間で敵を全滅できる。

②物陰から敵を狙い撃つ!!

起伏の多い地形で有効なテクニック。視点固定移動と呼ばれる。内容は、Ｂボタンを押したまま方向キーを押すことによって、視点を固定させたまま前後左右に動くことができるというもの。高速移動中に便利。

③増援部隊は散開する前に

ガングリフォンでは、ほとんどのマップに敵の増援が登場する。これらの部隊を効率よく叩くためには、出現直後、まだ敵が散開していないときを狙うのが理想的だ。時間をロスすることなく、簡単に撃破できる。

④攻撃ヘリは極力地上で!!

HIGH-MACSの頭上を飛び回り、ＲＰやＭＧを撃ってくる戦闘ヘリ。コイツらはできる限り、ステージ開始直後、まだ地上にいる段階で撃破してしまいたい。どのマップでも、駐機位置は判明している。ＭＧでなぎ倒せ！

詳しい情報はDLS画面で

補給機の着陸場所や、敵の援軍の出現位置まで、戦闘に必要な一切の情報を提供してくれるシステム。それがＤＬＳである。使い方は簡単。戦闘中、画面にメッセージが表示されるので、その後スタートボタンを押せばＯＫだ。敵の行動経路も教えてくれるぞ。

敵増援部隊の行動を示したＤＬＳ。非常に使い勝手のよいシステムだ。

ステージ開始直前の状況説明の図。補給機の位置が明記されている。

HIGH-MACSの4つの武装

HIGH-MACSの武装は４つに分類され、その用途も効果もかなり異なる。それぞれの使い方と使い分けを覚えよう。ステージ途中で弾切れなんて情けないことにならないよう注意。

GUN（主砲）

HIGH-MACSの主兵器。最大で80発前後を搭載できる。どんな敵にも対処できる武装だが、戦車や歩行車を相手取るときにオススメ。

MG（マシンガン）

破壊力は弱いが、弾切れの心配がないありがたい武器。ただし、連射しすぎるとオーバーヒートして使用不能となる。対ヘリコプター戦に便利。

RP（ロケットポッド）

180弾程度が装備可能だが、一連射で10弾前後を消費するので無駄遣いはできない。広範囲に弾をばらまく兵器なので、密集した敵や、高速移動する敵に有効だ。

ATM（誘導ミサイル）

ATMはとにかく破壊力がある。しかし、発射後も敵をロックオンし続ける必要があるので、素早い敵には向かない。重装甲だが動きの鈍い敵を狙え。

攻略データのランク解説

	HP（耐久力）	AP（装甲）	速度
S	HIGH-MACSのGUNを６発以上貫通させないと撃破できない強さ	HIGH-MACSのGUNでは、貫通不可能な装甲を持つ機体	HIGH-MACSの最高速度より、20Km/h以上速い。
A	HIGH-MACSのGUNを５発貫通させないと撃破できない強さ	約80m以内の距離で、HIGH-MACSのGUNが貫通する装甲の強さ	HIGH-MACSの最高速度に対し、±20Km/h以上の速度を持つ
B	HIGH-MACSのGUNを３発貫通させないと撃破できない強さ	約200m以内の射程で、HIGH-MACSのGUNが貫通する強度の装甲	HIGH-MACSよりは遅いが、照準をつけるのに困難を覚えるスピード
C	HIGH-MACSのGUNを２発貫通させないと撃破できない強さ	約300m以内の射程で、HIGH-MACSのGUNが貫通する強度の装甲	接近されると手こずるが、中距離なら楽に照準がつけられるスピード
D	HIGH-MACSのGUNを１発貫通させれば撃破できる強さ	300mからの射程距離内で、HIGH-MACSのGUNが貫通する強度の装甲	歩いていても、容易に照準をつけられるほど、動きが鈍い

MISSION1～8完全攻略

ここで攻略するのは、Main Gameに収録されている8つのステージだ。様々なシチュエーションで展開する戦闘を楽しんでくれ。

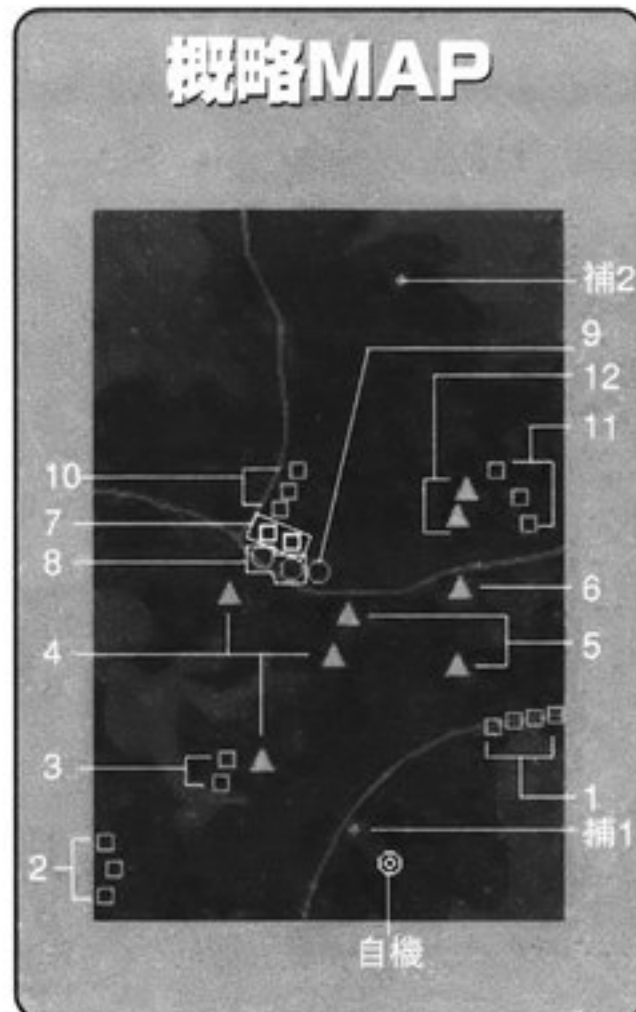
1 ウクライナ・ハリコフ DANDELION SEED

制限時間（08'00）　昼／晴れ

降下部隊の一員として作戦に参加、敵補給路の分断をはかる。多少難度は上がっているが、ほぼ練習モードの延長戦だと思ってかまわない。基礎的な操作法の復習や戦場慣れをするためのステージである。

チェックポイント

作戦目的は敵の全滅。1回目の増援が来るまでに、ある程度は撃破しておきたい。高い攻撃力も持った敵は皆無だし、楽勝だ。あと、戦闘ヘリは地上で壊した方が後々、楽である。

概略MAP

増援情報

① TIME(00:32)「敵AWGSを発見!!」

敵歩行戦闘車が補給ヘリめがけて迫ってくる。だが、遮蔽物がないので、遠距離から迎撃できるぞ。敵の動きは鈍い。楽に照準がつけられる。

② TIME(03:32)「敵AWGSを発見!!」

エリア外から、新たな部隊が出現する。またもや補給ヘリの近くにやってくるのだ。一番右側からやってくるヤツを優先的に倒しておこう。

補給ポイント

補1 自機のすぐ側にいる。1回目の敵増援までに近づいておこう。

補2 自機から離れた場所に着地する。見逃すことはないだろう。

No	ユニット名	HP	AP	武装	速	No	ユニット名	HP	AP	武装	速
1	レオパルド2A5①	D	D	GUN	D	9	Ka-50ホーカム②	D	D	MG	B
2	レオパルド2A5②	D	D	GUN	D	10	レオパルド3①	D	D	GUN	D
3	レオパルド2A5③	D	D	GUN	―	11	レオパルド3②	D	D	GUN	―
4	BXM歩行戦車①	C	D	MG	D	12	パンター歩行戦車	C	D	MG	C
5	BXM歩行戦車②	C	D	ATM	D	―	ユーロファイター	D	D	RP	S
6	BXM歩行戦車③	C	D	MG	D	14	――――――――	―	―	――	―
7	Bv206輸送車	D	D	――	―						
8	Ka-50ホーカム①	D	D	――	―						

2 キエフ DARK SERVANT

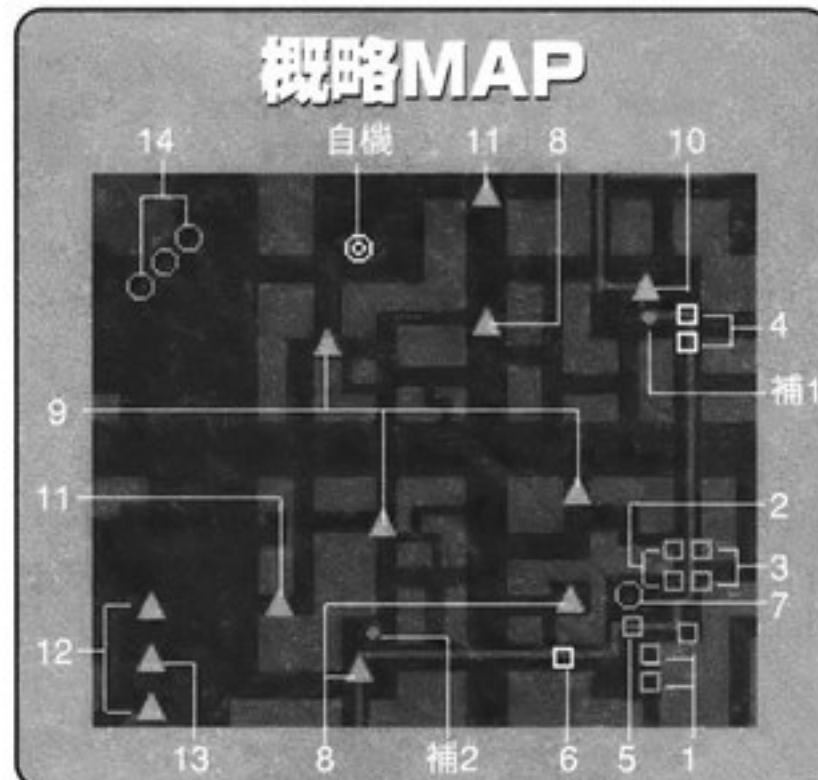
制限時間（13'00）　夜／晴れ

キエフ南部に降下し、市街地を占領している敵軍を撃滅するステージ。入り組んだ市街のため、HIGH-MACSにはやや動きづらい環境だ。また今回の敵は、高射機関砲が充実している。ジャンプしての攻撃はあまり勧められない。

チェックポイント

戦車や装甲車・補給車両などはMGで十分対応可能。GUNの弾は節約しておこう。毎回、頭を痛める攻撃ヘリへの対処法だが、今回は建物の上に乗って迎撃するとやりやすい。敵の総数はあまり多くない。

暗視装置（Yボタン）を使いこなせ！

概略MAP

補給ポイント

補1 自機から離れた位置にいる。周囲の装甲車を一刻も早く潰せ！

補2 こちらも結構離れている。補給連絡がある前にたどり着いておきたいところ。

No	ユニット名	HP	AP	武装	速
1	レオパルド3①	D	D	GUN	C
2	レオパルド3②	D	D	――	―
3	PzH2000	D	D	――	―
4	トラック6輪	D	D	――	C
5	マルダー2	D	D	MG	C
6	Bv206輸送車	D	D	――	―
7	CH-53	D	D	――	S
8	BMX-30①	C	D	ATM	D
9	BMX-30②	C	D	MG	D
10	BMX-30③	C	D	ATM	D
11	ティーガー	A	S	GUN	D
12	リットリオ①	B	A	GUN	D
13	リットリオ②	B	A	ATM	D
14	A129	D	D	RP	C
―	ユーロファイター	D	D	RP	S

増援情報

① TIME(02:09)「敵航空部隊を発見！」

攻撃ヘリが2機、マップ右下めがけて飛んでくる。撃破対象機なので、早めに倒そう。建物の上から、MGで迎撃すると比較的簡単に落とせる。1機はRPを使用してくるぞ！

② TIME(03:23)「敵砲兵部隊を発見！」

マップ中央の大通りをパンター歩行戦闘車が2台驀進してくる。それなりに強力な機体なので、正面切って打ち合うのは下策。ビルの上か、もしくは後方に回り込み攻めよう。

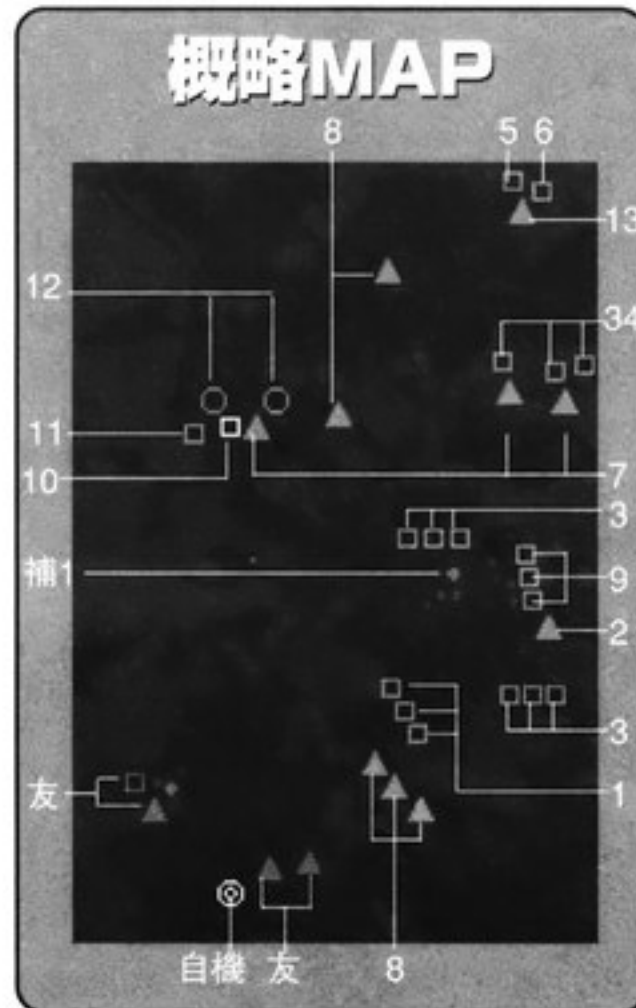
3 ノボシビルスク FOXHUNT

制限時間（08'00）　昼／雲・霧

雪と濃霧に囲まれたシベリアで、敵の補給線（シベリア鉄道）を破壊する任務を遂行する。クリア条件は、シベリア鉄道の破壊。つまり、極論すれば、他の敵はすべて無視してもよいのだ。実際はそうもいかないけど……。

チェックポイント

補給が重要なステージ。補給ポイントは右上だけを使用する。列車が通過するまでに線路沿いの敵はすべて潰しておくべし。そうしないと、列車攻撃中に集中砲火を浴びるぞ。

概略MAP

増援情報

① TIME(02:33)「敵AWGSを発見！」

パンター歩行戦車と攻撃ヘリが、都合6機が出現。ヘリはともかく、パンターはさっさと撃破しよう。

② TIME(04:33「敵AWGSを発見！」

AUTRUCHEと対空戦車が侵入してくる。列車が通るまで1分とわずか。焦らず、確実に撃破せよ。

③ TIME(05:40)「敵AWGSを発見！」

ステージクリア条件である列車が通過する。待ち伏せし、RPやGUNなど、すべての武器を叩き込め。

補給ポイント

補1 クリア条件を考えると、こちらしか使えない。左下は無視。

No	ユニット名	HP	AP	武装	速	No	ユニット名	HP	AP	武装	速
1	PzH2000	D	D	RP	C	8	BMX歩行戦車②	C	B	ATM	D
2	ティーガー	B	S	GUN	D	9	ルクレール	D	D	GUN	C
3	2S6ツングースカ①	D	D	MG	C	10	トラック6輪	C	C	――	―
4	2S6ツングースカ②	D	D	ATM	C	11	PT5	D	D	GUN	―
5	2S6ツングースカ③	D	D	MG	―	12	Ka-50ホーカム	D	D	RP	S
6	2S6ツングースカ④	D	D	ATM	―	13	AUTRUCHE	B	A	MG	D
7	BMX歩行戦車①	C	B	MG	D	14	――――――	―	―	――	―

4 ウランバートル BLOODSTORM

制限時間（10'00）　昼／快晴

広大なモンゴル平原を舞台にした一大会戦。ただし平原といっても、丘あり森林ありで、けっこう地形変化に富んでいる。また今回は敵の数に比べ、制限時間が短い。いかに効率的な戦闘ができるかが勝敗を分かつだろう。

チェックポイント

まず、移動には極力、ローラーダッシュを使い時間を節約しよう。また、ムダ弾を避けるためにも、射撃には正確さを期したい。

今回は敵にも多くの高速移動ユニットが登場する。中距離からATMを使い撃破しよう。

接近してRPを浴びせるのも、1つの方法だ。

概略MAP

増援情報

1 TIME(00:16)「敵増援を発見！」

対空戦車と戦車が自軍の方へ移動を開始する。さっそく潰せ！

2 TIME（02:01）「高機動機体を確認！」

堅くて、速くて、強いヤークトパンターがついに出現した！

3 TIME（02:32）「高機動機体を確認！」

ヤークトパンター再び。武装は前回と同じく、RPとMGだ。

4 TIME（04:24）「高機動機体を確認！」

今度は2体のヤークトパンターが。これでラストだガンバレ！

No	ユニット名	HP	AP	武装	速
1	2S6ツングースカ①	D	D	ATM	C
2	2S6ツングースカ②	D	D	MG	C
3	Bv206輸送車	D	D	――	―
4	ルクレール	D	D	GUN	C
5	BMX歩兵戦車	C	B	MG	D
6	リットリオ①	B	B	GUN	D
7	リットリオ②	B	B	ATM	D
8	トラック6輪	D	D	――	D
9	Centauro B-1	D	D	GUN	B
10	PT 5	D	D	GUN	B
11	A129	D	D	RP	A
12	マルダー2	D	D	MG	―
13	Centauro B-1	D	D	GUN	B
14	ユーロファイター	D	D	RP	S

補給ポイント

補1
周囲を敵に囲まれている。危険な状況だ。

補2
ここにいくと、ロスタイムになるかも？

補3
同じく、主戦場からやや離れすぎている。

5 万里の長城 TICKEN CAGE

制限時間（11'00）　昼／雨・□

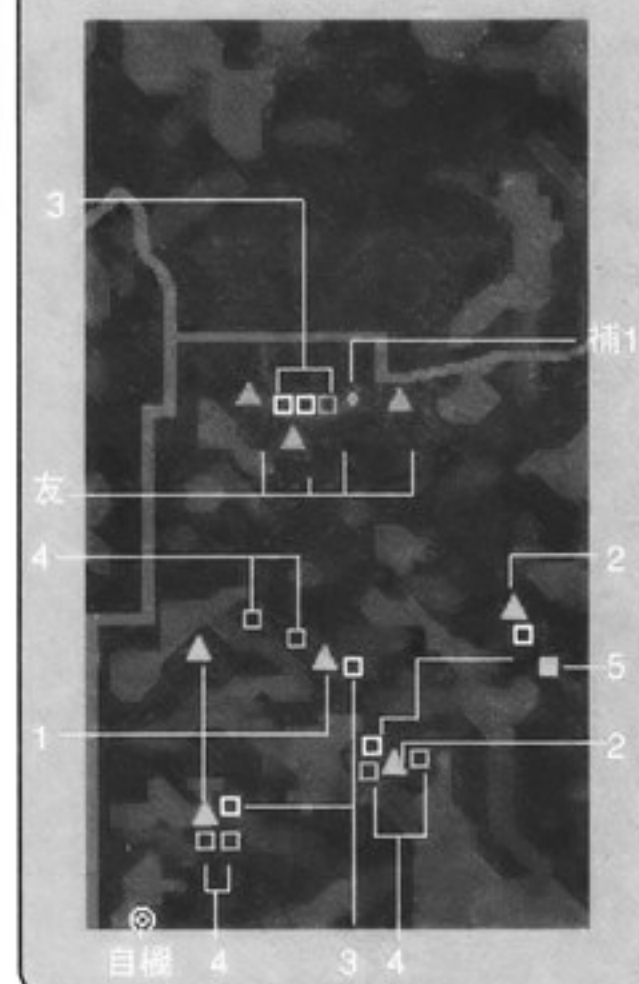
モンゴル平原の戦いに敗れた友軍は、万里の長城に防衛線を築いた。我が部隊も参加しているが、燃料不足のためジャンプブーストが使えない状況にある。深刻な状況で始まる第5ステージ。生き残ることはできるか？

チェックポイント

とにかく補給ヘリと合流するのが先決。その後は補給を受けつつ、敵を撃ちまくれ！

雨と泥濘のなかで始まる戦い。きついねぇ。

孤立した味方のもとへ、一刻も早く駆けつけろ！

概略MAP

増援情報

1 TIME（01:02）「敵AWGSを発見！」

敵の歩行戦闘車バリアント4体がマップ中央に向かって移動を開始した。

2 TIME（02:33）「敵航空部隊を発見！」

RPやMGを装備した戦闘ヘリ・ホーカムが接近中。空襲に注意されたし。

3 TIME（03:10）「敵砲兵部隊を発見！」

敵の4脚歩行戦闘車・エレファントが2方向からマップ中央へ進撃してくる。

4 TIME（06:07）「敵空挺部隊が侵入！」

敵の輸送機が空挺部隊を降下させ飛び去った。降りてきた機種・数は現時点では不明。

5 TIME (06:10)「敵部隊に～ (以下略)」

降下した敵はHIGH-MACS 3機と判明。3方向からマップ下方に向けて進撃中。警戒せよ。

敵も強くなった。気を抜けば死ぬぞ。

No	ユニット名	HP	AP	武装	速
1	バリアント①	A	A	GUN	D
2	バリアント②	A	A	MG	D
3	トラック6輪	D	D	――	―
4	チャレンジャー2	D	D	GUN	C
5	エレファント	A	S	ATM	D
6	ユーロファイター	D	D	RP	S

補給ポイント

補1
敵の包囲網のなかで孤立した友軍。その中に補給ヘリはいる。ここだけが補給可能なポイントなのだ。

6 華北平原 SHOCK WAVE

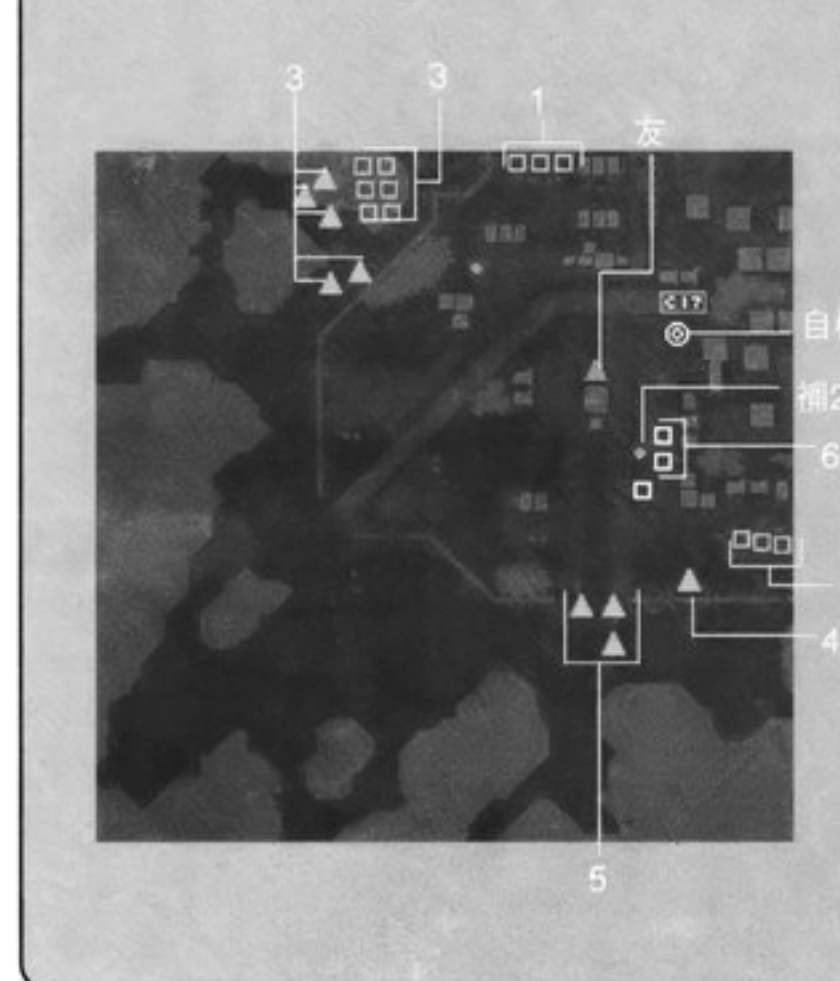
制限時間（11'00"）　夕方／晴れ

このステージの目的は、輸送機を敵の襲撃から守りきり、無事に離陸させること。敵はアメリカ海兵隊だ。HIGH-MACSをはじめ、数多くの最新兵器で武装した海兵隊はまさに強敵。なんとしても離陸時間まで機体を守りきれ！

チェックポイント

合計7回も増援部隊が出現する本ステージ。後半になればなるほど激しい戦いが繰り広げられるのだ。敵にはM-19をはじめ、米軍仕様のHIGH-MACSなど、優秀な兵器が数多く装備されている。戦闘ヘリにも要注意だ。

この輸送機を守ることが今回の使命である。

概略MAP

増援情報

1 TIME（00:01）

作戦エリア内にいた、敵の装甲車両が行動を開始した。

2 TIME（02:02）

敵の戦闘ヘリが接近中。RPを使う前に撃ち落とせ！

3 TIME（02:21）

敵の戦車部隊が行動を開始。車種はM1A2エイブラムス。

4 TIME（03:27）

敵装甲車両が行動を開始した模様。GUNで撃破しよう。

5 TIME（04:21）

敵は高機動型ブルータルクラブ。異様に素早い4脚メカだ。

6 TIME（07:04）

いよいよ米軍仕様のHIGH-MACSが出撃してくる。GUNとRPを装備。

7 TIME（07:15）

ラストは比較的倒しやすいADATS。近距離から攻撃しよう。

No	ユニット名	HP	AP	武装	速
1	ブラッドレー①	D	B	MG	C
2	ブラッドレー②	D	B	MG	C
3	エイブラムス	D	B	GUN	C
4	M15ランドクラブ	S	A	ATM	D
5	M16	A	A	GUN	C
6	トラック6輪	D	D	――	D
7	F-117A	D	D	RP	S

補給ポイント

補1
1回目の補給は必要最低限。敵を倒すこと最優先でやろう。

補2
逆に2回目は、しっかりと満タンにあるまで受けよう。

7 モンゴル渓谷 IRON STORM

制限時間（15'00"）　昼／晴れ

敗走を重ねる友軍と、それを追いかけるアメリカを中心とするAFTA軍。その最後の戦いがモンゴル渓谷繰り広げられる。このマップの目的は、味方の保護。しかも、味方は補給もままならぬ状態のなのに、敵は潤沢な装備をほこる。苦しい戦いになりそうだ。

チェックポイント

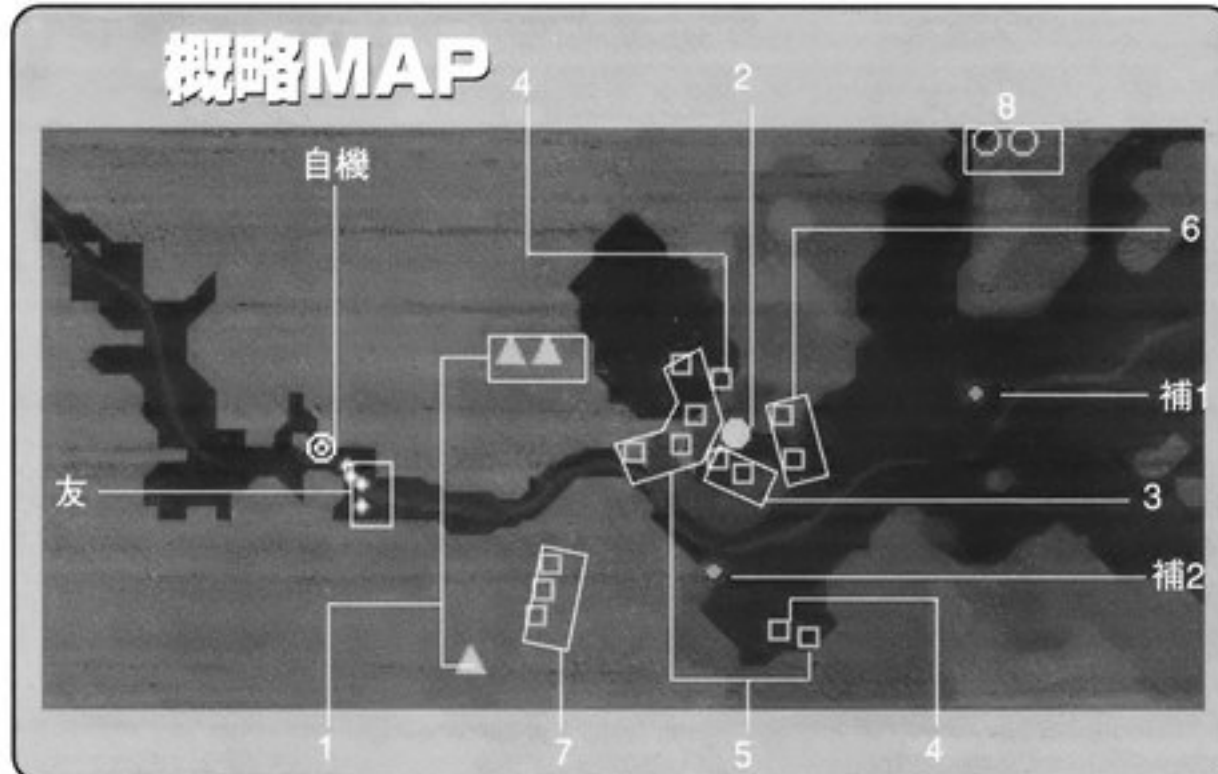
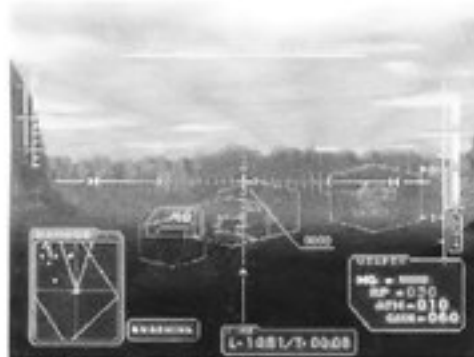
敵はあまりにも多い。そこで弱い敵は味方に任せ、自機は強敵のみを相手にしよう。また、繰り返しになるが、ヘリコプターは極力上で撃破すること。RP装備の機体も簡単に撃破できるぞ。

概略MAP

No	ユニット名	HP	AP	武装	速
1	M16	A	A	GUN	C
2	V-22オスプレイ	B	D	ーー	B
3	MLRS	D	D	RP	C
4	エイブラムス①	C	B	GUN	D
5	エイブラムス②	B	B	GUN	D
6	ADATS	D	D	ATM	C
7	M12-LOSAT	B	D	ATM	C
8	RAH66-コマンチ	D	B	RP	S

補給ポイント

補1　敵が近いため、守り難い。でも、便利な位置だ

補2　敵からかなり離れているので、使うのは最後だ。

ヘリは絶対死守!!

このステージの補給ポイントは2カ所ある。片方が撃破されても、もう1つはしっかり守っておこう。

増援情報

1 TIME（00:20）「敵AWGSを発見！」

戦闘エリア内に敵歩行装甲車を発見。最初に倒すべき敵はM-16だ！

2 TIME（07:13）「高機動体を確認！」

アメリカ軍のHIGH-MACSが出現。全てにおいて自機を上回る性能だ。

8 戦略ミサイル基地 AURORA

制限時間（11'10"）　昼／晴れ

APCとPEUの戦いは両者の共だおれに終わった。そして勝者となったのはアメリカである。しかし、この状況に納得しない過激派がロシアの核ミサイル基地を占拠した。コレを排除できるのはHIGH-MACS隊しかいない！　Main Game最後のシナリオである。

チェックポイント

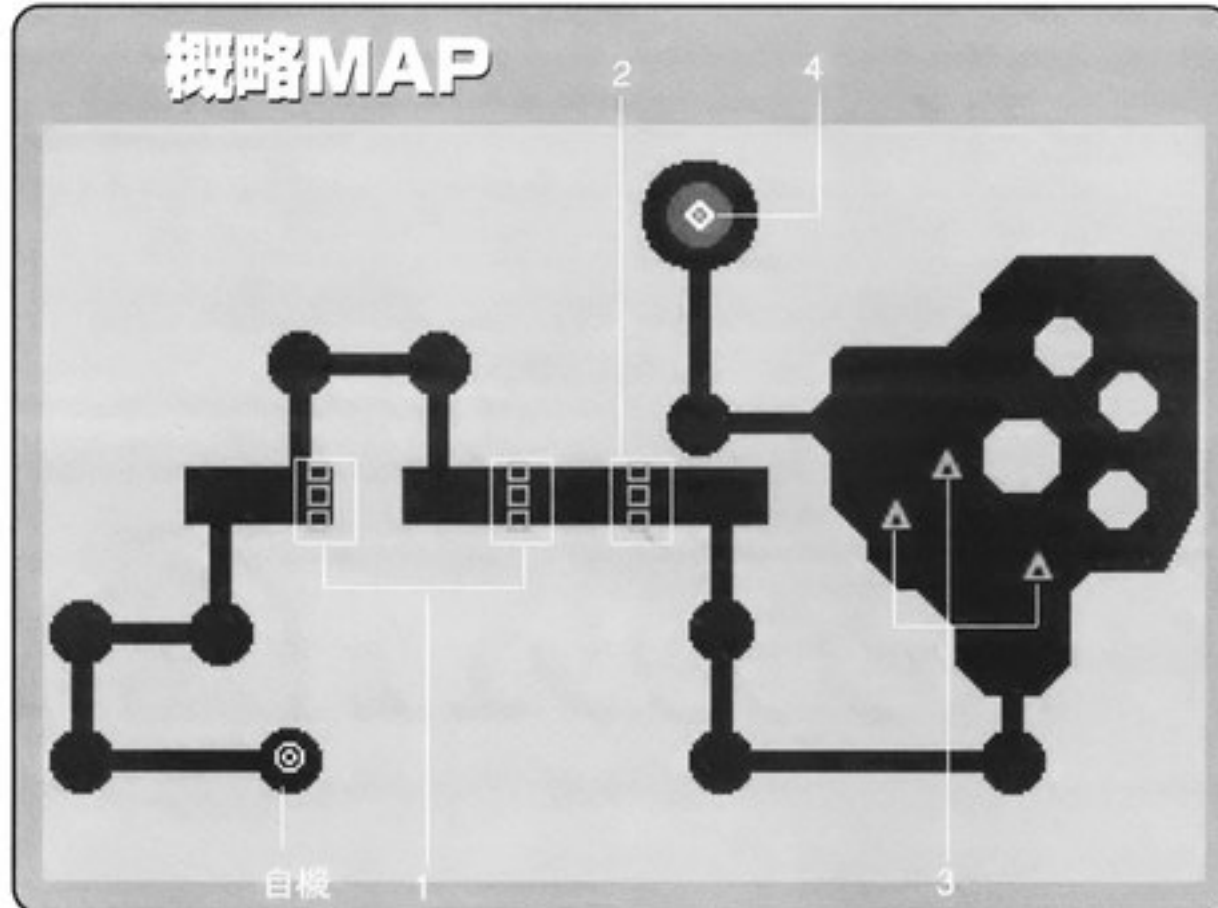
狭い基地内で戦闘は繰り広げられる。しかし、出現する敵はラスト直前のヤークトパンター以外はザコ。簡単に基地の奥部にまで行ける。問題があるとすれば、それは弾薬の少なさ。補給もないので、弾切れは死に直結するぞ。

概略MAP

No	ユニット名	HP	AP	武装	速
1	2S6ツングースカ	D	D	MG	ー
2	レオパルド3	D	D	GUN	B
3	ヤークトパンター	S	S	MG	A
4	ICBM	D	D	ーー	ー

敵を駆逐すること

やっとの思いで、3機のヤークトパンターを倒すと、いきなりミサイル発射のカウントダウンが始まる。見事、破壊できるのか？

ユニット紹介

レオパルド3　GUNで簡単に倒せる。狭い通路で戦車を運用すること自体ムリであったようだ。

ヤークトパンター　ミサイルサイロの直前で待ち受けている。最後の戦いの相手として申し分ない強さ。

ICBM　核ミサイル。コレ自体は攻撃してこない。コイツを破壊することがステージの目的。

上級プレイヤーに奨める裏ワザ3連続!!

1 オブジェクトカーソルを消す

コマンド　左・右・C・A（入力成功音＝被弾音）

タイトル画面に「PRESS START BUTTON」と表示されているとき、上記のコマンドを打ち込むとこのモードに移行する。効果は敵味方の識別ができなくなるというもの。

もしかして、味方かも？そんな心配が心をよぎる。

2 敵がレーダーに映らなくなる

コマンド　B・B・B・下・C（入力成功音＝着地音）

表示されているとき、上記のコマンドを打ち込むとこのモードに移行する。効果は、レーダーが使用不能になるというもの。今までレーダーで敵の位置を特定していたユーザーには、かなりキツイ。スリルはあるけど。

3 敵がパワーアップする

コマンド　下・C・C・A（入力成功音＝ジャンプ音）

入力タイミングは今までと同様。このコマンドを入力すると、敵の強さが数倍にパワーアップする。なんと、ハードモードでプレイするよりはるかに厳しいのだ。戦車の砲弾も悲しいぐらい威力があるぞ。

ヘリコプターの、MGにも要注意。とにかく逃げろ！

Hyper Column

FREE TALK GALLERY

年度末企画 Vol. 14

黒川文雄。プロフィール：1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM2研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

さて、いよいよサクラ前線到来、本格的な春が来た。この時期には、多くのゲームソフトメーカーが決算期を迎える時期とあって、駆け込みの収益を得ようと発売されるタイトルは多い。加えて、春休み前ということもあり、発売されるタイトルは異常とも思えるほどの数である。

★

これだけ一時期に発売されるソフトが集中すると、購入するユーザーのほうもかなり迷ってしまうことだろう。まとめて買うというツワモノもいるにはいるだろうが、1カ月の間に、5本、10本と一気に買ってしまう人は、さすがにそうそういないだろう。それにイマドキ、そんなにたくさんの優良ソフトがリリースされているとは考えにくい。まあ、それを承知で、あえて競争の激しい期末の市場に、自らのソフトを送り出すメーカー側も、相当の覚悟が必要なのではないだろうか。

★

惜しむらくは、こうもたくさんソフトがあると、面白いのに、数多くのソフトの中に埋もれてしまうソフトが、かならず出てくるという点である。特に、定番ソフト的なパズルゲームやテーブルゲームなどはもちろん、正統派RPGなどはその最たるものだ。ましてブランドパワーのまったくないソフトハウスに至っては、イニシャル数字（※初回オーダー数）を多く確保することは至難のワザだ。平常時ならば「気軽に楽しめて適度に面白い」はずのソフトなのに、この時期にあたったばかりに、かすんでしまうことも少なくないのである。また、見た目や内容の地味さで損をしてしまうこともある。

★

以前に比べ、ゲームソフトの市場は、決して大きな成長を見せているわけではない。アジアはもちろんのこと、日本の景気自体が良くない以上、今以上の大きな成長を見込むのは難しいところだ。毎月リリースされるあふれるほどのゲームソフトのタイトル数と、財布の紐が固いユーザー……。これを見る限りでは、ひょっとするとゲーム業界瓦解の危機という、うがった見方もできるだろう。

ゲーム業界には、すでに淘汰の時代は始まっている。ユーザーの目も肥えてきた今、本当に内容で勝負できるソフトウェアが求められているのではないだろうか。

Information 「忙しいよ〜」。本当に忙しい！　今までの仕事人生のなかで、今はかなり忙しい。でも、やっぱりその忙しさが好きなんだよね。やめられない。仕事中毒かもしれないが、あんまりヒマだと、よからぬことを考えてしまうので、コレもありかな……。

池袋サラのバーチャクラッシュ Vol. 49

本名吉嶺豊彦1965年12月3日生まれの32歳。職業・ゲームプログラマー＆ディレクター、そしてゲーマー。現在、格闘ゲームを制作中。機種、タイトル、発売日など全て未定。都内某所にマンションを購入するも、まともにいるのは週末だけの生活が続く。

とりあえず、お詫びから。前回のバーチャクラッシュVol.48の最後で「ファイティングバイパーズ2」がリリース版だと言ってますが、まだあの段階ではリリース版でも何でもなかったそうな。まぁ4月には確実に出るらしいのでもうちょっと待ちましょう。で、巷では「2」の発売までサターン版や業務用の「1」で練習している人がいるようだけど、あんまり意味ないかも。「2」は細かいところの微妙な調整に加えて「1」で使えた技はほとんど使えない技になっているようだ。好きでやってるなら別にいいんだけどね。

「エアガイツ」。とりあえずやってます。が、今作ってる格闘ゲームのおかげでジャンプしまくり。1日3,000円ぐらい使った時があったんだけど、その時も1セットに必ず1回は誤ってジャンプしてる。あと、ガード。ニュートラルでガードは理にかなってない気がする。力石徹（古くてゴメン）じゃないんだし。そんなキャラもいたけどね。ホントこのゲーム、評価するならシステム100点、グラフィック100点、操作性0点だな。

個人的に、最近の格闘ゲームはネタ切れ状態のために派手な演出に走るしかなく、プレイヤーはそんな薄っぺらな見た目なぞとっくにお見通しで、飽きを感じてきている時期なんだと思う。それは俺の今作ってるゲームも例外ではないんだが、そんな中でこのエアガイツはそれを打破する内容であると断言できる。それだけにこの操作性の取っつきにくさは本当にもったいないとしか言いようがない。

対戦ゲームはプレイ人口が命。対戦者のいない対戦ゲームほど面白くないものはないのだから。

Information 5月2日に妹の結婚式出席のため大阪に行きます。見かけたら声かけてやってください。ホームページ公開中。URLはhttp://www.mediamuse.co.jp/sarah/、御意見等はEメールikesarah@mediamuse.co.jpまでお願いします。制作中のゲームはhttp://www.mediamuse.co.jp/goiken/で多少ですが情報公開をしています、あわせてご覧ください。

今週の裕クン

なんか、言語レベルが急上昇中。「ねぇパパ美味しい？」とかさっき言われて、かなり感動してます。先日、裕クンのママが友達とカラオケ行った時に、その中の1人、びとら（コスプレイヤー）の豊満な胸に顔を埋めて喜んでいたそうな。いいなぁ。

第17回

注目の新ハード、さて、どうなる！

セガのゲームは世界いち、〜〜〜〜

いやあ〜〜〜〜

ついに セガさんの 新ハードが 発表！ されました♡

昔からの セガユーザーとしては

これからの展開が楽しみですね

ふり返れば マークIII マスターシステム ×ガドラ ×ガCD テラドライブ 32× サターン

ほら♡ルン 楽しい思い出が 走馬燈のように うかんで 来たでしょう？ ルン

いや別に おこってませんよ わたしゃー だってそこが 楽しいんだもん♡

サムシング吉松

次のかたおはいり くださーい

内科

ゴホ ゴホ

おかけ下さい

…

えーと… カゼひいた みたいでして

おい おい

それは医者が 決めること だよ！

スミマセン… ちょっと 熱が あるんですが…

えーと まずお宅に あるゲーム機は？

プレステですが？

？

熱もつっちゅーねん ため込みすぎっちゅうねん！ メガドラやサターンみたく 中身スカスカに せいっちゅーねん！

あの… なんの話…

ちょーし 悪い時は ヨコにしたり すれば 動くっ ちゅーねん

はあ、しばらくヨコに なってたんですが 鼻がムズムズ するよーになって

ハナから 激ムズっ ちゅーねん トゥームレイダース2！ 移植して下さいっ ちゅーねん！

セキが出て 頭が重いんですが…

コホ コホ

敵が 出すぎで 重くなるっ ちゅーねんPSの シューティング！ サターンで出せっ ちゅーねん！

あと…のどが いがらっぽくて…

えーと のど…いがら… えーと

なんか ねーか？

？

どーか しました？

コロッ

カゼですねー お薬出しときますー

ズッ

2万円 ですか？

薬受けわたし口

お薬ですー セガサターン一日パック 毎食後30分 プレイして下さいー

サムシング吉松（さむしんぐ よしまつ）
本職はアニメクリエイター。スタジオライブに所属し、「劇場版スレイヤーズぐれえと」「新世紀GPXフォーミュラ」などのキャラクターデザイン・作画監督を務める。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　GAME WALKER
03　Vジャンプ
04　電撃王
05　電撃PlayStation
06　ザ・プレイステーション
07　じゅげむ
08　少年エース
09　ゲーメスト
10　サターンファン
11　グレートセガサターンZ
12　電撃G'sマガジン
13　電撃SEGA SATURN
14　ニュータイプ
15　GAME Clash
16　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼あなたは秋葉原を利用したことはありますか？
01　よく利用している
02　あまり行かない
03　行ったことがない
04　存在を知らなかった
05　その他

❽このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

❿表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
05　（特別企画）サクラ大戦ミュージカルSpecial
06　（特報）スーパーロボット大戦F～完結編～
07　（特報）バッケンローダー
08　（特報）日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG
09　（特報）ポケットファイター
10　（特報）悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
11　（特報）少女革命ウテナ　いつか革命される物語
12　（特報）ガングリフォンII
13　（特報）ソルディバイド
14　（特報）ファルコムクラシックスII
15　（特報）ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
16　デラックススパロボ研究所
17　（特集）完全"秋葉原"読本'98
18　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!-
19　Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2目指せ！最強クラブ!!
20　ガングリフォンII日本外人部隊広報課分室
21　（攻略データ・フォーカス）プロ野球チームもつくろう！
22　（綴じ込み付録）わくぷよ発売直前企画　わくわくぷよぷよランド冒険ツアーガイドブック
23　（攻略データ・フォーカス）大航海時代外伝
24　（〃）ガングリフォン
25　（コラム）年度末企画
26　（〃）池袋サラのバーチャクラッシュ
27　コミックサタマガ／サムシング吉松
28　（特別企画）SEGA AGES/ファンタシースターコレクション
29　NEW RELEASE TITLE 最新!!
30　（COMING SOON 発売間近）ドラゴンフォースII～神去りし大地に～
31　（〃）湾岸トライアルLOVE
32　（〃）卒業III～Wedding Bell
33　（〃）組み立てバトル　くっつけっと
34　（〃）信長の野望　将星録
35　（〃）ウィニングポスト3
36　（〃）ひみつ戦隊メタモルV
37　（〃）テニス・アリーナ
38　（COMPLETE GUIDE 徹底攻略）ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
39　（〃）慟哭　そして…
40　（〃）EVE The Lost One
41　（〃）白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
42　（〃）バーニングレンジャー
43　（〃）ダンジョン・マスター　ネクサス
44　（〃）チョロQパーク
45　（〃）街
46　ダンジョンジャーナル
47　Roll up!! ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩りのラブソング～
48　ハロー！　カプコン
49　AM2研 EXPRESS WEEKLY
50　（アーケード特報）電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
51　電脳戦機バーチャロンX OVER
52　セガAM分室 FLATOUT!
53　ゲームとアートの微妙な関係
54　箱崎の母的占い
55　裏技の極（きわみ）
56　セガサターンソフトレビュー

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO・GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001　アイドル麻雀ファイナルロマンス4
002　悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
003　アストラスーパースターズ
004　アドヴァンストV.G.2
005　アンジェリーク　デュエット
006　囲碁
007　頭文字D～公道最速伝説～
008　イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
009　ヴァンパイア セイヴァー
010　USドラッグチャンプ（仮称）
011　ウルトラマン図鑑3
012　英雄志願 GAL ACT HEROISM
013　エーベルージュ・スペシャル
014　E・TUDE prologue　～揺れ動く心のかたち～
015　X2
016　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
017　エルフを狩るモノたちII
018　王様げーむ
019　お嬢様特急
020　お嬢様を狙え
021　音楽ツクールかなでーる2
022　かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～
023　ガングリフォンII
024　グランディア～デジタルミュージアム～
025　クロス探偵物語
026　ゲームで青春
027　GAME BASIC for SEGA SATURN
028　激闘おったまがえる
029　ケリオトッセ！
030　幻想水滸伝
031　Code R（コード・アール）
032　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
033　SAVAKI（サバキ）
034　GT24
035　JリーグエキサイトステージV1
036　シミュレーションRPGツクール
037　シャイニング・フォースIII シナリオ2狙われた神子
038　シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）
039　SHADOWS OF THE TUSK
040　少女革命ウテナ　いつか革命される物語
041　SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
042　スーパーアドベンチャー　ロックマン
043　SUPER301　SQ（仮称）
044　SUPER TEMPO
045　スーパーリアル麻雀P7
046　スーパーロボット大戦F～完結編～
047　スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション
048　スタートリング・オデッセイII魔竜戦争
049　スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦
050　スチームハーツ
051　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
052　スレイヤーズ ろいやる2（仮称）
053　制服～ハイスクールカウントダウン～
054　SEGA AGES／ギャラクシーフォースII
055　ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
056　ソルヴァイス
057　ソルディバイド
058　ダービースタリオン（仮称）
059　ダブロー・イ・ゼロウ
060　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
061　探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
062　超フラッピー
063　ツアーパーティー　卒業旅行にいこう
064　DEEP FEAR
065　電車でGO！
066　ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol.3（仮称）
067　ドリーム・ジェネレーション　恋か？仕事か!?……
068　七つの秘館　戦慄の微笑
069　日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～
070　バーチャファイター3
071　ハート オブ ダークネス
072　バイオハザード2
073　バックガイナー
074　バッケンローダー
075　BAROQUE
076　海辺（ビーチ）でリーチ！
077　ひみつ戦隊メタモルV
078　ファインドラブ2～The Simulation Game～
079　ファインドラブ2～The Prologue～
080　ファルコムクラシックスII
081　ファンズフォルム
082　フェイクダウン
083　BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）
084　プリズムコート
085　プリンセスメーカー ゆめみる妖精
086　フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮称）
087　フレンズ～青春の輝き～
088　Project X2
089　POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ
090　POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ
091　ボールディランド
092　ポケットファイター
093　ボンバーマンウォーズ
094　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
095　魔導物語
096　水木しげるの妖怪図鑑 総集篇
097　ミレニアムファイア
098　無人島物語R　ふたりのラブラブ愛ランド
099　村越正海の爆釣日本列島
100　メルティランサー Re－inforce
101　もってけたまご with がんばれかものはし
102　モニカの城
103　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
104　ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ
105　ラングリッサーV　the end of Legend
106　リアルサウンド2　～霧のオルゴール～
107　リンダキューブ　完全版
108　THE RUINS（ルーインズ）
109　ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～
110　ルナ2　エターナルブルー
111　ルパン三世～ピラミッドの賢者～
112　RAYMAN2
113　レクイエム
114　Warrz（ワーズ）
115　ワーズ・ワース
116　ワールドカップ'98フランス　～Road to Win～

SEGASATURN

推奨年齢
年齢制限
18才以上

夏休み待ちきれなくて・・・

高校3年の夏休みファミリーレストランで繰り広げられる
恋愛シミュレーション

＊画面は開発中のものです。

好評発売中!
初回プレス盤限定
プリントシール・
トレーディングカード入り
価格¥6,800
(税抜)

♥セガサターン版
遂に登場♥

Piaキャロットへようこそ!!
~We've been waiting for you~

おすすめMENU

♥ゲームの舞台となる
ファミリーレストランの
制服を選べる
「ユニフォーム・セレクトモード」

♥魅力いっぱいの
「女の子のフル音声」

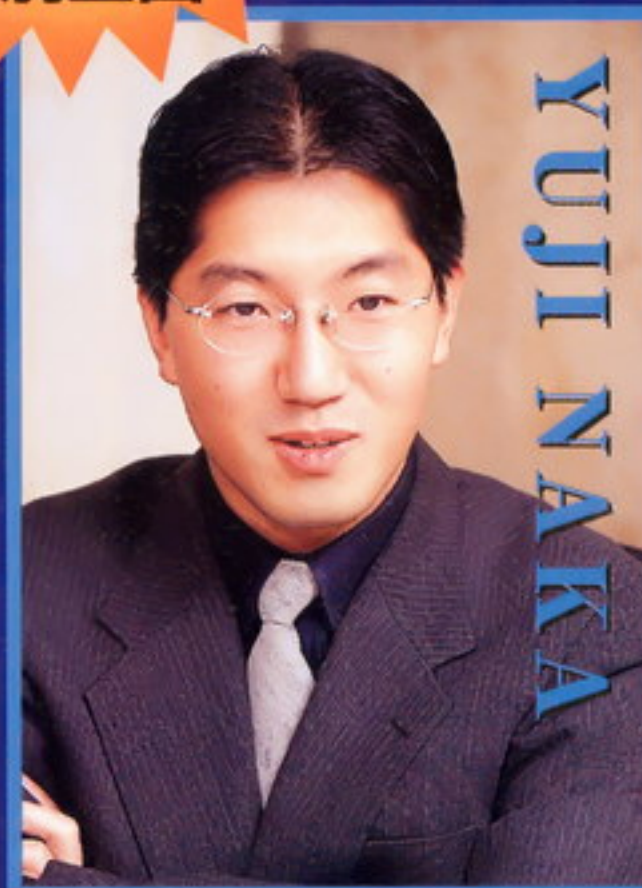
♥セガサターン版だけの
「オリジナルアニメ、追加シナリオ」

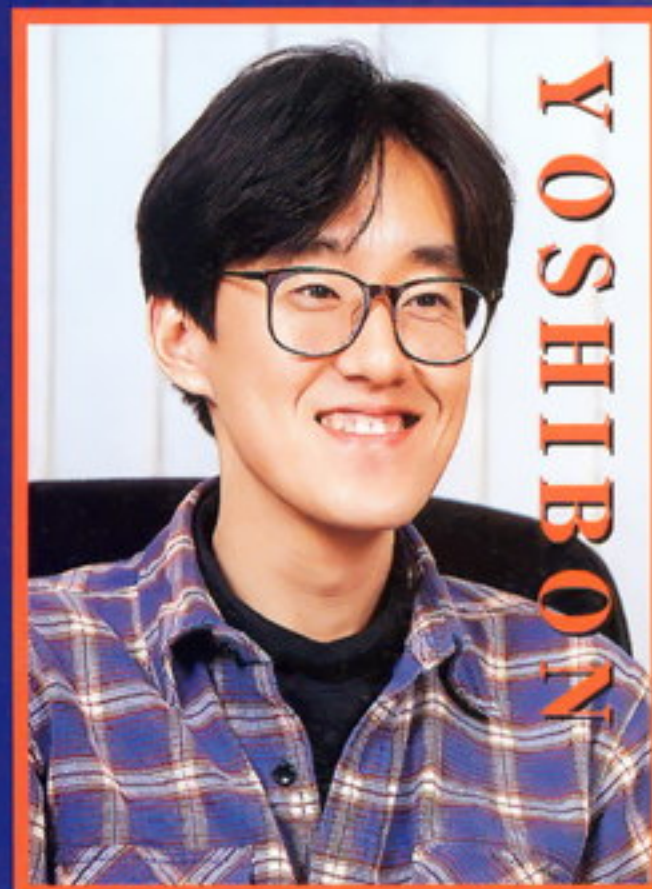
株式会社キッド 〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com

KID
Kindle Imagine Develop

10年の歳月を越えて今セガサターンに甦える

セガ伝説のRPG PHANTASY STAR COLLECTION を語る!!

SEGA AGES セガエイジス特別企画

YUJI NAKA

PHENIX RIE

YOSHIBON

家庭用ゲーム機が8ビットの時代、セガマークⅢ用に作られた超大作RPG「ファンタシースター」がセンセーショナルな登場を果してから、10年の月日が流れた。ファミコン全盛時代に、豪華なFM音源のBGMと衝撃的なアニメーション戦闘を見せつけ、多くのファンを魅了したセガの伝説的なRPGが、4月2日セガエイジスで甦える。常に時代を先駆けた斬新な映像と、幾つもの星々を舞台にした独特の世界観は、今や知る人ぞ知るセガのトップクリエイター達が生み出していたものなのだ。「ファンタシースター」の残した数々の足跡を当時のスタッフと語る。

脅威の映像の数々は苦労の末に生まれた

──いまだにファンから復活への希望も多い「ファンタシースター」。1作目が登場したのが1987年12月ですが、今ご覧になっていかがです?

中■ちょうど10年なんですねぇ……。でも、今見ると、「きっつー」て思いますよ(笑)。

小玉■当時は、ドットのにじみとかあってごまかせていた部分も、サターンだとバッチリ出ちゃってるし(笑)。

──そもそも、「ファンタシースター」の企画っていうのは、小玉さんと中さんの話し合いの中から出てきた感じだったんですか?

小玉■いや。当時私はデザイナーだったんで。企画書が上がってきた段階で「キャラクターデザインやってみない?」って言われたんだと思います。

──企画書は誰が?

中■当時の社員Hさんですね。どっちかと言うと、僕と小玉さんとHさんとで、他のスタッフを誘って回ったって感じでしたね。「今度RPGやるんだけど、一緒にやらない?」って。

小玉■でも、元々の企画は、Hさんというより、うちの当時の部長でしたね。当時はちょうどファミコンとかで、「ドラクエ」の「Ⅰ」とか「Ⅱ」や「リンクの冒険」なんかが出てた頃で、セガでもこういうモノを作らないとってところから来てると思います。私なんか、部長に無理矢理「ドラクエ」を渡されて、「これをやるのじゃ」って、せっせとプレイさせられた記憶がありますから(笑)。

──ゲーム好きの中さんって、「ドラクエ」のほうは、やってたんですか?

中■すぐにはやらなかったように思いますね。ただ、「ファンタシースター」は、「ドラクエⅡ」が出てから、開発を始めたはずです。「RPG作りたいなー」っていう個人的な思いがあって、やるなら絶対3Dダンジョンっていうのがありましたから。

──あのなめらかなダンジョンは、最初作ったときは、1イント(※1/60秒コマ)で動いていたそうですが?

中■ああー、動いてましたねぇ(笑)。最初はパソコン上でワイヤーフレー

役者は揃った!!

今まで何度も「復活」が望まれ、そのたびに何度もスタッフ達によって語られた「ファンタシースター」。今回はこのシリーズではおなじみの小玉理恵子さんと、よしぼんこと吉田徹氏の他に、ソニックチームの中裕司も初めて参加。数々の伝説の真相が、今こそ明らかにされる!!

Programmer

中 裕司

サタマガではおなじみのソニックチームの中氏。「I」「II」のプログラムを担当。「I」のスムーズな3Dダンジョンやアニメーションする敵が生まれたのは彼の天才的な腕前による。

ム状のものを動かすところまで、だいたい1週間ぐらいで作ったんですが、そこからデザイナーが、あのグラフィックに仕上げるまでにも、だいぶ時間がかかってまして。で、1イントで動かすと、4メガロムの容量ほとんどを使っちゃうんで（笑）、圧縮することになったんです。
小玉■ダンジョンでスクロールする絵をデザイナーがアニメーションさせても、美しく動かないんですよ。それで中君に、ワイヤーフレームでプログラムして動くものを作ってもらって、それを描いたんですね。
中■当時は1枚の画面をデジタイザーで作るのに、ロムの石が4つも必要だったんですよ。だから、ダンジョンを作るだけで、百何十個ものロムをダーッて基板に並べていくわけなんです。これが、たまに逆にでも差しちゃうと、火吹いたりして大変でしたから（笑）。当時の開発環境で、あれを作るのはすごく大変でしたよ。
──「ファンタシースター」は、敵モンスターもすごくアニメーションしますけど、あのへんの作業は誰が？
中■デザイナーで参加していたヤツが、当時「バトルチェス」とかにハマッてて、「やっぱりこうだよね」って最初にできたのが、デッカいドラゴンだったんです。そんなものが最初にできちゃったから、その後はすべてそれが基準になっちゃって（笑）。あと、モンスターの後ろに背景も付けて、海辺だとちゃんと波打ったりさせてっていうのも大変でしたよね。
小玉■そうそう、外の海波打たせてるのは、スゴかったよね。1コ1コのパーツが何パターンかで波打たせてるわけなんですけど、それをプリントアウトすると、何メートルにも及ぶ波のプリントが出てきて（笑）。
──当時は、「I」の製作期間が約5カ月だったと聞いてるんですが、どれぐらいのスタッフだったんですか？
小玉■5カ月フルにやってたのは、5人ぐらいでしたね。私が街のマップや戦闘背景を描いて、エネミーは先ほどのデザイナーがほとんど描いて、途中で入社したての大島（※直人。のちにソニックをデザインした人）くんに手伝わせて（笑）。
中■ソフトのプログラムは僕だけでしたからね（笑）。
小玉■でも、5カ月というのは、今だとすごい短期間ですが、当時はたいていのソフトが3カ月ぐらいで作ってた時代ですから、逆に「長いなー」って思ってたかもしれない。
中■そんなに残業して作った覚えもないですし。「II」ほどツライイメージはないですね。

元のマークIII版にあったミャウがレベル29になると弱くなる現象もそのままなので要注意（笑）。

「ファンタシースター」そのタイトルの由来は？

──「ファンタシースター」というタイトルは、中さんが当時のりピーの「渚のファンタシー」が好きだったから、ついたとか聞いたんですけど（※当時中氏はアイドルの追っかけをしていたというからつじつまは合うが）、実際はどうだったんでしょうか？
中■ええー（笑）。そうでしたっけ（笑）？　たぶん最初は「ファンタジースター」ってついていたのを「ファンタシー」に変えた覚えはありますけど……。
小玉■他にコードネームとかなかったですからね。企画書の頃から「ファンタシースター」だったと思いますよ。
──当時は、この後に「ドラクエIII」とかが出るわけですが、みなさんの「ファンタシースター」ができてみての手応えはどうだったんでしょう？
中■やっぱり「ドラクエ」はスゴイですよね。でも、僕らにあの路線はや

Designer

小玉理恵子

ファンタシースターシリーズでは、“フェニックスりえ”のニックネームでファンにはおなじみ。「I」「II」ではキャラクター設定とデザイン、「千年紀」では女性ながら、チームリーダーとして活躍。現在はCS2研に所属。

SEGA AGES エイジス版ではひらがなメッセージにも！

当時は容量の都合上とSFチックな設定を生かすため、カタカナ文字だけの表示で読みにくかった「I」。セガエイジス版では“仮名まじり”に設定変更もできるが、当時のファンはやっぱりカタカナで？

1987 PHANTASY STAR

1987年12月20日。「アフターバーナー」と同じ日にセガマークIII（マスターシステム）用の大作RPGとして発売された「ファンタシースター」。当時としては最大級の4メガ（6,000円）の大容量を初めて使用。同時期の「ドラクエII」が1メガ（'87年1月）、「III」が2メガ（'88年2月）だったことを考えると、そのスケールのほどがわかるが、そんな事実よりも、なめらかにスクロールする3Dダンジョン、それぞれの場面で背景つきの敵がアニメーションする戦闘シーンといった鮮烈な映像は、その後家庭用ゲーム機が16ビットの時代になっても、長い間この作品を超えるものは出てこなかったほどだ。また、剣と魔法の世界が氾濫していたファミコンRPG全盛の時代に、ここまでSF要素を盛り込んだ作品も、他にはなかった。

1987 PHANTASY STAR

AW342年。アルゴル太陽系の第一惑星パルマは国王ラシークの元、繁栄を極め、第二惑星モタビア、第三惑星デゾリスへと進出しようとしていた。だが、国王ラシークをはじめ支配階級の貴族達が永遠の命と引き換えに邪教にとり就かれたという噂が流れ、時を同じくして15歳の主人公であるアリサの兄が国王の秘密を探る中、殺されてしまう。兄の意志を継ぎ、アリサは真実を求め旅立った。

驚異のアニメーションRPG

世間が「ドラクエII」で社会現象を巻き起こしていた中、「ファンタシースター」は、「ドラクエ」を筆頭とするRPGが持っていなかった要素をセガの精鋭スタッフが詰め込んで完成をさせた作品だった。そしてそれが「ファンタシースター」の方向性を自ずと決めていく。なめらかな3Dダンジョン、女の子の主人公、SF設定の世界観、FM音源のBGM、そして「ドラクエ」にもなかった背景つきの敵とのアニメーション戦闘。「PS」は最先端をいくセガの象徴だったのだ。

なめらかなスクロール

天才プログラマー中裕司氏がいたからこそ実現した“なめらかに動く3Dダンジョン”。この映像はテレビCMでそれを見た多くのゲームユーザーを釘付けにした。のちに手軽な32ビットのポリゴン時代がくるまで、これを超える映像は家庭用ゲーム機では出なかったほどだ。

敵モンスターのアニメーション

デザインスタッフの1人がメタルフィギュアマニアだったことで、徹底的に凝った映像が追求されたという敵モンスターのアニメーション。「最初にできたのがドラゴン（写真左のもの）で、それが基準になった（中）」というだけに、スライムの動きからして今見てもスゴイ。

Designer

吉田 徹

“よしぽん”のニックネームで親しまれていたグラフィックデザイナー。セガに入社した1年目の夏、「Ⅱ」のデザイナーとして大抜擢される。「千年紀」ではストーリー、設定、キャラデザインまで担当。会報誌SPECでも大活躍。現在はCS2研で「サクラ大戦２」に参加。

っていけないな、という感じもありましたね。僕らは僕らの路線をいくというか。「マリオ」に対する「ソニック」みたいなものですよ。だから、比べるというよりも、僕らは僕ら独自の道を行くという感じでしたね。

小玉■唯一の心残りはダンジョンの側面の壁に扉を作れなかったことね。

中■そうそう。それで最後のダンジョンで、気づかない人が結構いたんだけど、１度途中で牢屋みたいなところに閉じこめられた時に、伏線を張ってあったはずなんです。だけど、みんなそこからワープして抜けてて、気づかないの(笑)。あれはもう、容量が足りなくて、しかたがなかったんですけどね。

新人だった吉田氏がメインデザイナーに

──ところで、次の「Ⅱ」がメガドライブでの新作となったんですが、続編を作るという話は最初から？

吉田■とにかく「Ⅱ」って、ムチャクチャ短期間で作ってますよね。僕はこの年(1988年)に新人で入社して、最初に中さんと「スーパーサンダーブレード」やって、夏には「ファンタシースターⅡ」やってましたから(笑)。

小玉■この頃はメガドライブの立ち上げ当時だから、延々と“3カ月プロジェクト”の中にいましたからね(笑)。「獣王記」のあとは「アレックスキッド」やって、アメリカのショーかなんかで出張して、帰ってきたら「Ⅱ」のデザイナーは、新人の吉田に決まったって言われて。

──すると「Ⅱ」の時、小玉さんは？

小玉■いちおうイベントのアリサの絵とか、ルツの絵とか……(笑)。

吉田■当時の開発は、なかなか無謀なことをしてくれましたよね(笑)。新人の僕に大作RPGの仕事をやらせるんですから。めちゃくちゃ不安だったんですよ(笑)。

小玉■あの頃は、本当にみんな自転車操業で働いていたから(笑)。

吉田■当時メガドライブのゲームの開発は、ほとんどの場合ベテラン１人に新人デザイナー１人をつけて作ってたんですよ。今考えると、かなり大冒険してましたよね(笑)。

──「Ⅱ」は当初、ルツが主人公だったと聞きましたが？

中■そうそう。じつは４月ぐらいから前作でも参加していた女性の企画の子がシナリオを進めていたんですけど、ルツが冒険していく話を僕がボツにしたんです。

小玉■ルツが主人公だったら、私がキャラクターデザインを描いていたと思いますよ。でも、ちょうど６月ぐらいに海外出張が入って……。

吉田■それで、僕のほうは初仕事で中さんとやっていた「スーパーサンダーブレード」が終わって、7月か8月の夏休みで実家に帰ろうとしていたら、デザインの人に「頼むから、帰らないでくれー」って泣きつかれて(笑)。

──「Ⅱ」というと、モンスターのデザインとかアニメーションが強烈に印象に残っているんですが。

吉田■モンスターは、最初にメインの人がラフでバーッと描いていって、下で手伝ってた人に「変えてもいいからね」って、適当にアニメーションを分担して作ってたと思いますよ。僕はいきなりメッセージ用の文字フォントを作らされて大変でしたね(笑)。でも、中さんも厳しかったですよぉ。中さんからは、よく“やり直し”とか言われましたから。「Ⅱ」だと中盤で、パルマ星が爆発するじゃないですか。あそこのシーンの挿し絵が、最初は小さいからイヤだって差し替えさせられましたから。

小玉■そうそう。私も「Ⅰ」の時に、最後のエンディングの時に、１枚グラフィックを入れるって、最終日の２～３日前に言い出されて。容量残ってないよって言ったら、プログラムを最初から最後までひっくり返して、「120セル空けたから、描くのだー」って言われて、入れましたよ(笑)。

中■よく覚えてるね、そんなこと。

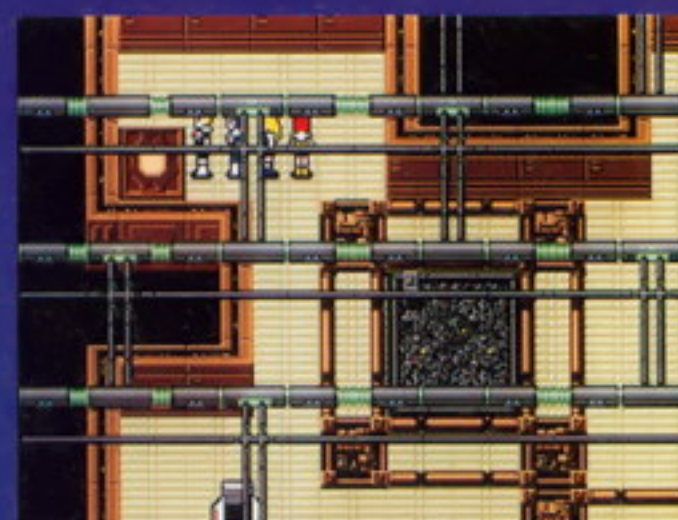
──「Ⅱ」はマップの難易度がかなり高いんですけど、あのへんは？

小玉■私、このあいだセガエイジス版のデバッグをやったんですけど、ムカつきましたからねー(笑)。上がって下がって、また上がって下がって……て調子で。なんでこんな最初のマップがこんなに難しいんだって思いましたよ(笑)。当時は、企画のマップ担当の間で、妙なライバル意識が出ちゃったみたいで(笑)。

──「Ⅱ」はキャラクターが入れ替わり立ち替わり登場しますが、あのデザインは、全部吉田さんが？

吉田■そうですね。あんまり深く考えないで描いてたんですけど。でも、確か、泥棒のシルカだけは最初は男の子だったと思いますよ。

中■あれねー、企画の女性が絶対女

「Ⅱ」の中盤、バイオモンスターに代わって登場するメカニックな敵は、多くのファンを歓喜させた。変形するわ、ミサイル飛ばすわと必見！

メガドラの多重スクロール機能を駆使した「Ⅱ」のダンジョンはやりすぎで見にくかったかも。

1989 PHANTASY STAR Ⅱ

1989 PHANTASY STAR Ⅱ

アリサやルツ達のアルゴル太陽系を救う戦いが伝説となりつつあった千年後の世界。AW1284年。舞台は巨大コンピュータ“マザーブレイン”の科学的な管理のもと、砂漠の星から豊かな星に生まれ変わった第二惑星モタビア星から始まる。数年前からバイオモンスターが大量発生している中、その原因究明に向かうエージェントのユーシス。科学が究極の発展をしていた時代、巨大な謎に挑む。

1989年3月21日。16ビットマシーンとして投入されたメガドライブの登場から半年。前作の熱狂的な支持を受け、当初マスターシステム用の続編として作られていた「Ⅱ」は、途中で急遽メガドライブ用に変更、開発期間は実質２カ月半という短期間で作られることになった。だが、スタッフは前作のメンバーを中心に構成、強化され、設定の骨格部分も、女性スタッフのAさん(※「Ⅰ」に登場する“おてがみチエちゃん”のモデル)がアイデアを温めていたため、急ピッチで展開。「ドラクエⅢ」で話題を呼んでいたパーティー入れ替え性も早速導入され、ネイをはじめ魅力あふれる各キャラクターも多くのファンを生んだ。やや息切れ気味の後半の展開と終わり方には、やはり賛否両論が出たが、今見てもその映像は鮮烈だ。

時代を超えた一大RPG

当時ゲームユーザーから最高の評価を獲得していた「ドラクエⅢ」が出てから11カ月。前作で好評だったSF設定の世界観、BGM、アニメーション戦闘をさらに徹底的に進化させて、「Ⅱ」はファンの前に姿を現した。「死んだ仲間の復活はクローンラボで」「マジックは科学の力でテクニックとして解明され、一般に使用されていた」など、その斬新な設定の妙には、うなったファンも多かった。製作期間の短さから難易度はやや高いが、多くの部分が時代を超えていた大作だ。

数々の最新プログラムが！

「Ⅰ」のウリだった3Dダンジョンはなくなったが、「Ⅱ」でも中氏は、当時の業界の最先端に挑む数々のプログラムを見せてくれている。これらは今見ると、かの「ドラクエ」シリーズに向けての挑戦だったのかもしれない。戦闘シーンの見事さだけでなく、こんな点も注意してみたい。

バックアップ修復プログラム

当時「ドラクエⅢ」でデータ消滅という苦い経験をした者は、誰もが驚いた“データ修復プログラム”。本当に修復される場合も！

AIオートバトル

「ドラクエⅣ」で初めて導入された疑似AIバトルを先駆けて実現した「Ⅱ」。ピンチになった時だけ作戦変更すればいいのも便利。

シルカとビジフォン

どこでもセーブできる“ビジフォン”をランダムで盗んできてくれるシルカ。でも、その成功率の吉方には、じつは秘密が(笑)。

セガ伝説のRPG PHANTASY STARを語る!!

の子の数が欲しいって言って結局女の子になったんだけど、そのせいか、あの絵も彼女に似てるんだよね(笑)。

──シルカと言えば「ビジフォン(※どこでもセーブができる隠れアイテム。シルカがいつの間にか盗んできてくれる)」がなかなか手に入らなかったのが(笑)。

中■あれは、じつは僕がまだ未熟で(笑)、乱数のプログラムがヘタクソだったからなんですね。あとで友達のプログラマーに言われましたから。

──「Ⅱ」のあと、みなさんは「Ⅲ」には参加しなかったわけですが、'90年というと、中さんあたりはちょうど「ソニック」をやっていんでしたっけ?

中■「Ⅲ」の時は、「Ⅱ」のスタッフにいた数人が、ぜひやりたいって、言ってきて。僕はちょうど「大魔界村」をやってましたね。で、その後に、じつは「メタルランサー」っていうお蔵入りする3Dシューティングを作っていたんですけど、僕はこれがやりたいって、断っちゃったんですね。

吉田■デザインは、僕の同期の女性デザイナーなどがやってましたけど、最後に僕もデバッグで参加したんですよ。その時の感想は、「うーん、変わった絵を描くんだなー」って(笑)。

──そのへんは、プログラマーの違いということなんでしょうか?

中■いやー、そう言ってもらえると…(笑)。僕も何度か、彼らから相談は受けたんですけど、もうすでにだいぶできあがってましたし、途中で参加するのも無理があったんで……。

──そして、3年半後に、4作目の「千年紀」の登場となるわけですが。

吉田■まあ、あまり新しいことはやっていないんですが、「Ⅱ」が容量の関係でできなかったことをやろうっていうのと、ちゃんとシナリオに決着をつけたいというのがあって。

中■僕、「Ⅳ」の時はアメリカにいたんで、ちゃんと見るのは初めてなんだけど(笑)、へー、ちゃんと戦闘の時に背景もついてるんだ。あれ、じつは「Ⅱ」の時も入れたかったんですけど、容量的に無理だったんで、「Ⅱ」の戦闘はああいうサイバーなフレーム画面になっちゃったんですよね。

小玉■じつは3Dダンジョンも試したんだけど、やっぱり容量が大きくて、やめちゃったんですよ。

中■へー。

吉田■「Ⅳ」は、モンスターも当時の設定にあったけど、できなかった動きなんかをちゃんと再現したりしてるんですよ。あと、自由に作らせてもらえたのも良かったですね。

小玉■発売日も遅れなかったし(笑)。

ファンタシースター最新作の可能性は?

──最後に、みなさんにとって、「ファンタシースター」というのは、どんなものだったんでしょう?

中■僕にとっては、「ファンタシースター」は今でも自慢ですよ。すごく胸を張って僕が作ったんだって言えますから。実際、「Ⅰ」「Ⅱ」の頃は海外での知名度は、「ドラクエ」よりありましたし、今でもたまに海外から「ファンタシースターの新作やらないの?」って電子メールとか来るんですよね。

小玉■私も「ファンタシースター」は、一番好きな事がやれた作品でしたね。

吉田■僕は新人で「Ⅱ」に参加して、まさか10年後に取材を受けることになるなんて、思ってませんでしたから(笑)。今までで、一番自由にやれた作品が「ファンタシースター」だったと思います。

──この先、このメンバーで最新作を作るという可能性はないですかね?

中■じつは、最近も社内で降ってわいたように、そんな話があったんですよ(笑)。それは、海外のリサーチをやると、いまだに「ファンタシースター」の知名度が高いっていうのがあるからなんですけど。僕自身も「Ⅰ」からやりたかったアイデアが、じつはまだたくさんあるんですよね(笑)。でも、今回のセガエイジス版は、10年前の作品だと思って見てほしいですね。僕らも今見ると、やっぱり恥ずかしいですから(笑)。

(2月26日、セガ本社にて収録)

「千年紀」の画面を今回初めて見たという中氏。「ランドマスターとか乗れるんだ」感動しきり。

SEGA AGES エイジス版にはスペックの資料も!

今回のエイジス版には、当時のスタッフが作っていたセガファンのための会報誌『SPEC(※SEGA PLAYERS ENJOY CLUB)』の誌面も収録されているのがうれしい(全部ではなく「Ⅳ」が中心なのは残念だが)。

「僕にとってファンタシースターは今でも自慢の作品ですよ」

1990〜1993

PSⅢ 時の継承者 / PHANTASY STAR The end of the millennium

1990 PHANTASY STAR Ⅲ

千年前、科学が繁栄の頂点を極めていたある日、ライアと名乗る少女の出現によって、平和は崩壊した。すべての者が絶望の淵にいた時、ロボット軍団を率い、勇者オラキオが立ち上がった。──伝説と化した「ライアとオラキオの戦い」から千年、勇者オラキオの子孫である王子は、浜辺に流れ着いた美しい少女と結婚の儀を迎えようとしていた。時の歯車は回りだした……。

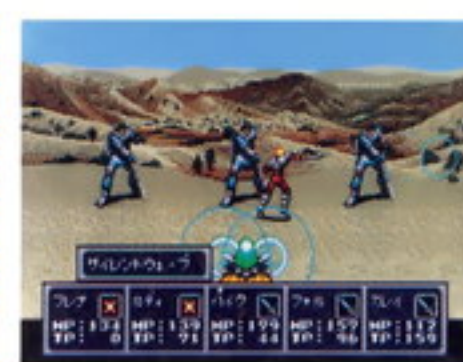
AW2284 決戦の幕が開く

惑星管理システム"マザーブレイン"の崩壊、そして第一惑星パルマの爆発・消滅……。アルゴル太陽系の第二惑星モタビアは、科学文明とともに総人口の90%以上を失う。「Ⅱ」の世界から千年後のAW2284年。モタビアには、ハンターと呼ばれるモンスター退治のプロが数多くいた。凄腕の女ハンター・ライラと見習いのルディは、ある依頼を機に壮大な戦いに巻き込まれていく。

「Ⅱ」の発売から1年後の1991年4月21日。「ファンタシースター」の続編が発売される。メインタイトルに「時の継承者」とつけられたこの新作は、デザイン、プログラムなどほぼすべてのスタッフが変更され、ゲームデザインを「Ⅱ」のスタッフの1人だったS氏が担当した。だが、ほとんどアニメーションしない敵、大胆な中世的な設定などは、結果的に「Ⅰ」「Ⅱ」からの多くのファンの期待を裏切ることとなってしまう……。そして、メガドライブ終末期の93年12月17日。ファンの声は待望の「完結編」であり、最高傑作の「千年紀の終りに」を生み出すことになった。

表向きはマルチエンディングがウリだった「PSⅢ」だが、じつはその中世的な世界観や設定には、最後のドンデン返しの設定が隠されていた。しかし、多くのファンが望んでいたのは、「Ⅱ」の後の世界への決着であった。ファンとスタッフの想いは、やがて最高のデキの完結編を生み出す。それが「千年紀の終りに」なのだ。

マルチウィンドウシステムの演出は吉田氏が描き起こした膨大なグラフィックの賜物。容量も16メガから24メガに変更。

独特の世界観(?)の「Ⅲ」の敵モンスター。シリーズ続編というよりは「外伝」的な決着が最後につけられる。

「Ⅱ」でできなかった各場面の背景もちゃんとついた「千年紀」。序盤は地味に感じるかもしれないが、後半はどんどん派手に。

SEGA SATURN PRESS!!

最新!!

NEW RELEASE TITLE 最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新サターンゲーム事情がすぐわかる。
お役立ちの新作ソフト情報ページだ!!

発売間近!!

COMING SOON SOFT 発売直前のセガサターンタイトルを大紹介!

発売前の期待作をピックアップ!
ゲーム購入計画に役立ててね!!

イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ

●エクシングエンタテイメント●5月発売予定●4,800円●シューティング●全年齢推奨

完成度 70%

驚きの完成度で完全移植されたシューティングの傑作。懐かしさに涙しながらプレイすべし。

コンシューマ初移植の「X-MULTIPLY」と名作「IMAGE FIGHT」の豪華なカップリング!

アーケード人気作品を続々リリースしているエクシングから、「イメージファイト」と、コンシューマ初移植となる「Xマルチプライ」をカップリングしたお得なソフトが発売される。時代を語るにふさわしい良質ゲームを完全移植だ。

4段階のスピード調節があり、スピードチェンジのバックファイアでも敵を倒せる。2種類のポッド兵器が特徴的だ。

作品全体に漂う不気味な雰囲気。うにょうにょ動く触手兵器は、テクニック次第で攻撃に防御にと活用できる。

決め手はオプション兵器

さまざまな用途に活用できるオプション兵器。使いこなせなければ"死"あるのみだ。

果てしなき戦いは続く……

バックガイナー ～よみがえる勇者たち～ 覚醒編「ガイナー転生」

●ビング●7月発売予定●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 70%

ゲームとアニメーションの融合が生み出す重厚なドラマ。PSの人気シミュレーションが登場!

テレビアニメを凌駕する大作ドラマティックシミュレーション

「はるかぜ戦隊Vフォース」で独自の路線を築いたビングが、満を持して送り出した「バックガイナー」。PSで人気を得たこの作品の移植が決定した。シミュレーションとアドベンチャーを融合し、アニメーションを加えることでドラマ性をより深いものにしている本作。全3部で完結する壮大なシナリオは、プレイヤーを物語に引き込み魅了する……。

アニメーションで演出された戦闘は、緊迫した空気に包まれる。

ハイクオリティなアニメーションムービー

シミュレーションモード

徹底して作り込まれたシステムは、プレイの快適さを追求。ダメージ予測などの親切な機能でストレスゼロ。

アドベンチャーモード

登場キャラひとりひとりの個性や魅力を引き出し、プレイヤーを物語に引き込むために必要不可欠なモード。

ガイナーの覚醒とは……

※画面はすべてPS版のものです。

DEEP FEAR

●セガ●今夏発売予定●価格未定●ジャンル不明●全年齢推奨

完成度 —— %

セガがこの夏に放つ、暑さもふっとぶ深海ホラーサスペンス大作。今年の夏はこれで決まり！

逃げ場のない恐怖が君を襲う

大気圏外から飛来し、燃え尽きずに太平洋上に落下した「謎の物体」。回収に向った潜水艦が、その後立ち寄った海底基地で制御不能となり、基地ともども音信不通に陥る。事件の究明と救助のために基地へ向かうレスキューが、そこで見る物は？　密閉空間で繰り広げられる恐怖の物語が、美しいCGで描かれる。川井憲次が担当する音楽が、物語をさらに盛り上げてくれる。

突如、太平洋上に落下した「謎の物体」。さっそく米軍の最新潜水艦が回収に向かう。その帰りに立ち寄った海底基地で、その事件は発生した。

海面下300メートルで

次々と起こる怪事件

レスキューの見たものは?

Project X2

●ココナッツジャパンエンターテイメント●6月4日発売●価格未定●シューティング●全年齢推奨

完成度 80 %

美しいグラフィック、胸のすくスピード感……。シューティングの楽しさを追求した意欲作！

超美麗グラフィックの硬派シューティング

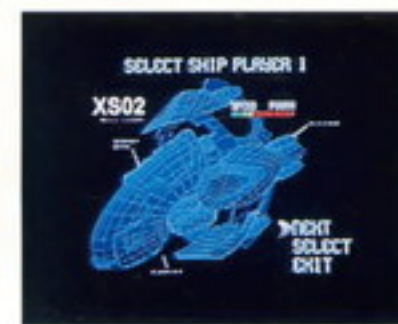
シューティングゲームの醍醐味は、なんといっても攻撃の爽快感と、敵の弾幕を切り抜ける緊張感。本作は、そんなシューティングゲームの持つ楽しさの原点を重視、操作系もシンプルにまとめられている。タテ・ヨコのスクロールがステージごとに切り替わり、多彩なゲーム展開が楽しめる。敵を倒すと入手できるサブウェポンも19種類と豊富に用意され、局面に合わせた攻撃が可能だ。

細かく描かれた背景やキャラの動きは絶品。ボス敵登場時の演出も派手で度肝をぬかれること間違いなし。見とれて弾に当たるなよ！

ステージは全10面。タテとヨコのスクロールが交互に続く。背景の高速スクロールが演出するスピード感で、気分はより盛り上がる。

豊富なサブウェポン

レーザー、ボムなどのサブウェポンは全19種類。オプションも数パターンあるので、敵に合わせて使い分けができる。

オープニングムービーも美しいCGで展開。

プレイヤーの好みで自機は3タイプから選べる。

S・Q（サウンド・キューブ）

●ヒューマン●4月2日発売●4,800円●パズル●全年齢推奨

完成度 100 %

音で答えを導き出す、新しいタイプのパズルゲームが登場。各キューブの音を聞き分けよう！

音で答えを見つけ出せ!!

←まずは赤いソナーに反応して音が鳴るキューブを確認していく。
↙青いソナーで音が鳴るキューブを探す。両方で鳴る物がコアキューブ。
↓各種類別にキューブを選んで消す。

色や形ではなく、キューブの「音」を聞き分けて解いていく、新しいタイプのパズルゲーム「サウンド・キューブ」。ルールは、キューブの音を聞き分け、同じ音のするキューブを2個以上見つければ消すことができるという単純明快なもの。最終的にコアキューブを消せばクリアとなる。制限時間内にいかに多くのキューブを消せるかが熱く、思わずハマってしまうのだ。

キューブに着色して区別するマーカーや、消すとゲットできるアイテムをうまく使おう。

ウルトラマン図鑑3

●講談社●6月18日発売●6,800円●データベース●全年齢推奨

完成度 85%

おなじみになったこのシリーズ。今回は、ユーザーにもなじみの深いあのウルトラマンが登場だ。

ウルトラの星より愛を込めて……

3作目になるこのウルトラマン・データベースシリーズ。今回収録されているウルトラマンは、今のユーザーにもなじみの深いであろう「レオ」「80」から、海外作品の「グレート」「パワード」、雑誌のみで展開されたマニアックな「ネオス」までとなっている。今までのシリーズ同様、ムービーや音声、テキストなどマニアも納得の膨大なデータ量。ムービーカードで美しい画像も楽しめるぞ。

「80」は学校の先生がウルトラマンという変わった設定だった。

MACの隊長モロボシ・ダン。負傷のため、変身はできない。

「ウルトラマンレオ」からネオスまで収録!!

懐かしのストーリーから、登場キャラ、武器の設定など、膨大なデータ量。TVサイズのオープニング・エンディングもムービーで収録されている。君はどこまで覚えている?

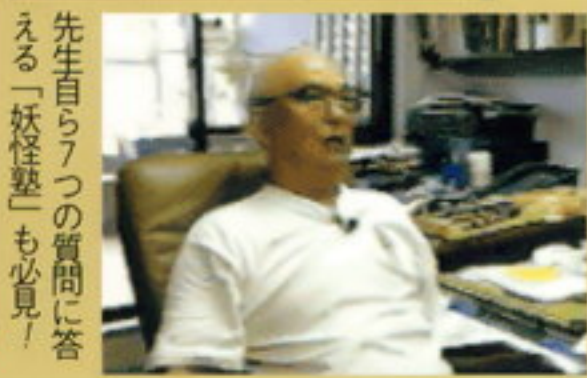
水木しげるの妖怪図鑑 総集篇

●講談社●6月25日発売予定●5,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

完成度 80%

あの独特の世界観で展開されるアドベンチャー。妖怪に関するデータベースも満載なのだ!

データベース有り

おなじみの妖怪から珍しい妖怪までを完全網羅!

先生自ら7つの質問に答える「妖怪塾」も必見!

おなじみの妖怪大集合!!

「ゲゲゲの鬼太郎」でおなじみの、水木しげるが描いた妖怪世界を堪能できるアドベンチャーゲーム。妖怪との戦闘(?)など、RPG要素も含んでいるらしく、かなり遊べる内容となっている。また、おまけのデータベース「妖怪図鑑」では、971体の妖怪を網羅。水木先生自らがムービーで質問に答える「妖怪塾」も収録されている。ファン涙モノの1本だぞ。

水木「はて、今日は何のご用かな? 面談は30分までですぞ。」

水木プロに入門すべく、先生の元を訪れるプレイヤー。運よく先生に会い、話ができた上に妖怪図鑑までいただく。が、図鑑の中身は白紙。気がついた時には先生の姿はなく、君宛の手紙が残されていた。「森へ出かける。君も興味があったら来るといい」と。

あの独特のグラフィックを堪能できるぞ。

足まがり の攻撃。

ストーリーの展開次第では戦闘も発生する?

ゲームで青春

●キッド●4月23日発売●5,800円●ボードゲーム●全年齢推奨

完成度 100%

自由にマスを移動して、自由に行動。どれだけ青春をエンジョイしたかを競うボードゲーム。

違う青春、楽しんでみませんか?

従来のボードゲームとは違い、青春をいかに楽しんだかを競う本作。サイコロの出た目だけマスを進む、というおなじみのシステムではなく、画面上に表示された数字の中から好きな数字を選択。進みたいマスへ移動して、行動も自由に選べるのだ。つまり、ゲームの中での青春をいかに楽しむかはプレイヤーしだい。1人プレイでクリアすると、選んだ選択肢から性格判断もしてくれるぞ。もちろん多人数でのプレイも可能。みんなで「第2の青春」を楽しもう。

一人で遊ぶ

対戦相手やCPUを抜きに、サクサク進めるモード。プレイできるのは幼稚園から50歳までだ。年齢によって恋愛、就職などのイベントが発生する。青春をやり直すもよし、これからの青春を占うもよし、思うままに行動してみよう。

多人数で遊ぶ

青春ポイントの数値で勝敗を決める多人数プレイ。プレイヤー同士のバトルも発生するぞ。

スタート時にプレイする年数やキャラクターのパラメータ、性格を自由に入力しできる。自分の分身を作ってみよう!

オープニングムービー公開!! ティ

八剣士、でしたか。伝説の英雄……。
確か古い書物で読んだことがあります。

エーベルス

姉にあこがれる若き国王の成長譚

ハイランドの若き君主エーベルスは、幼少の頃に母を亡くし、以来歳の離れた姉シリンに育てられた。そのため、かなりのシスターコンプレックスになっている。そんな彼が事件に巻き込まれる発端は、姉シリンの失踪だった。

お母さまはどうしたの？
シリン姉さん？

シリル姉さんがいない!!

シリンが国境に向かったことを知ったエーベルスは、軍を動員して捜索隊を組織する。国境付近にいた魔族を撃破し、そのままドグルの地に侵入する。それがどんな結果を生むか、考えもせずに……。

お姉さまはいったいどこに!?

大変、シリン姉さまが、朝早く城を出て、まだ戻っていないようなの。

捜索の途中で仲間が増える。彼女の名はリヴィ。ホースマンを部下に持つ強い戦士だ。

なにっ！ シリンが！ そりゃ大変だ あたしも一緒に探すよ。

ドーラ様、あのたくましい……。いえ、失礼。あの女性は誰ですか？

国王の務めより、シリンのほうが大事？ ちょっと度が過ぎているように思えなくもないんだけど。

カール、アルブレヒト、急ぎ、探索隊を組織しろ！

魔族との戦いの後、彼女を発見するが……

無事シリンを見つけ出した一行は、その地で不思議な蜃気楼を見る。それは500年前、突如消えた伝説の８剣士のひとり、ティリスの姿だった。一体、彼女は何を伝えようとしているのか？

いつまでも自立しない弟に、やや苛立ち気味のシリン。大丈夫なのか？

シリン姉さん、無事だったのか。シリン姉さぁん！！

星竜の8剣士の1人が何故？

エルフ……エルフの女王？ 伝説の英雄のひとり、ムーンパレスのティリス女王…？

何かを啓示するようにたたずむ幻像。

ハイランド国 序盤対人関係図

姉妹　忠誠　忠誠　あこがれ　忠誠

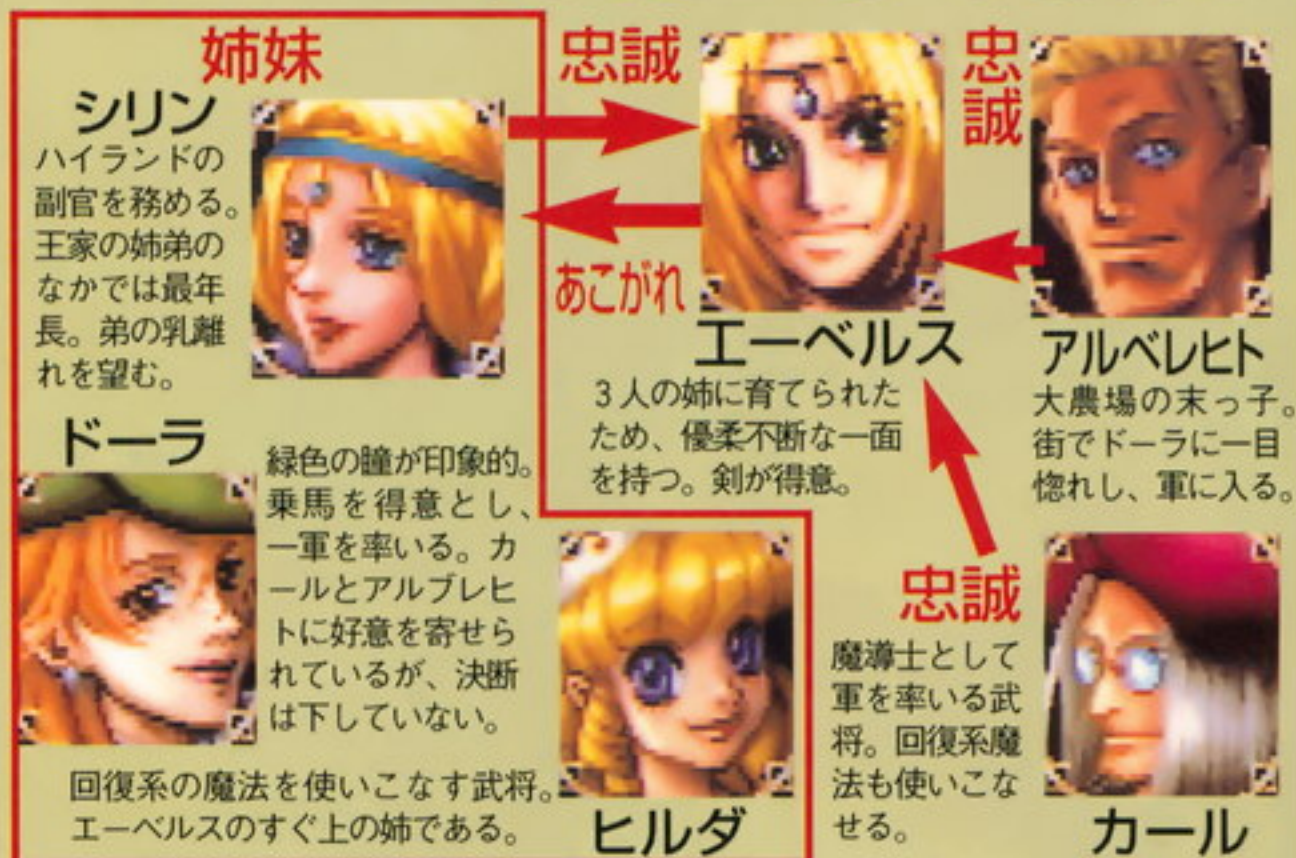
シリン ハイランドの副官を務める。王家の姉弟のなかでは最年長。弟の乳離れを望む。

エーベルス 3人の姉に育てられたため、優柔不断な一面を持つ。剣が得意。

アルベレヒト 大農場の末っ子。街でドーラに一目惚れし、軍に入る。

ドーラ 緑色の瞳が印象的。乗馬を得意とし、一軍を率いる。カールとアルブレヒトに好意を寄せられているが、決断は下していない。

ヒルダ 回復系の魔法を使いこなす武将。エーベルスのすぐ上の姉である。

カール 魔導士として軍を率いる武将。回復系魔法も使いこなせる。

発売直前！ 美麗なオープニングムービーも紹介だ!!

DRAGON FORCE II
－神去りし大地に－

TM

騎士たちの国ハイランドと闇に阻まれた王国ファンダリアを紹介!!

発売まで約１週間となった「ドラゴンフォースⅡ」。今週はついに明らかになったオープニングムービー＆エーベルス・バーツ各君主の序盤イベントを紹介する。前作の君主らとは一風変わった魅力を持つ本作の主人公たち。彼らの活躍や如何に!?

完成度 100%

●セガ●4月2日発売予定
●5,800円
●シミュレーションRPG
●全年齢推奨

メーカーから一言

TGSも終わり、後は製品になるのを待つばかりの「DFⅡ」。今回も君主2人分の序盤ストーリーを紹介します。みなそれぞれの志を持つキャラクターたち。そろそろ最初にトライする君主に目星をつけて、記事を熟読することをお勧めします。（セガ：平野）

リスは何を祈るのか？

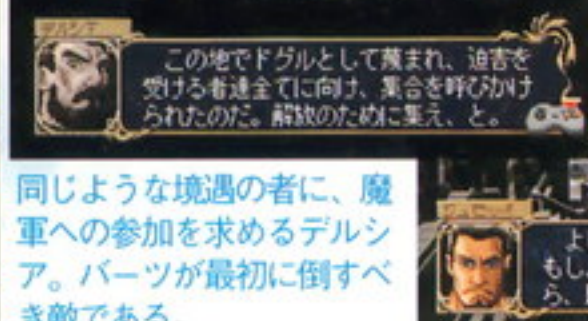
バーツ

ドグルと人間の間に生まれた戦士の心は……

ゲーム開始直後、もっとも魔族の侵略が激しい国。それがファンダリアだ。主人公のバーツも人間とドグルのハーフであり、人間たちから忌み嫌われる存在である。彼はどんな道を選ぶのだろうか？

魔族ではなく、人間として生きる道を選んだバーツ。何が彼にその決断をさせたのか？

魔族と人の間で

同じような境遇の者に、魔軍への参加を求めるデルシア。バーツが最初に倒すべき敵である。

バーツの心を照らす汚れなき少女フィーナ

バーツに人間の道を選ばせるきっかけとなった存在。それが盲目の女性フィーナである。魔族に襲撃された村でバーツに救われた彼女は、肉親を殺されながらも、怪我をしたバーツの身を案じる優しさを持つ健気な娘だ。残念ながら彼女は魔族に殺されてしまうが、最後までバーツの心が闇に閉ざされないよう気遣ってくれるのである。彼女のこの優しさが、彼を闇から救ったといえそうだ。

彼女のため大陸に平和を!!

デルシアに殺されたフィーナ。彼女の今際の際の言葉が、バーツに決心をさせた。

目指すはデルシアの首ただひとつ!!

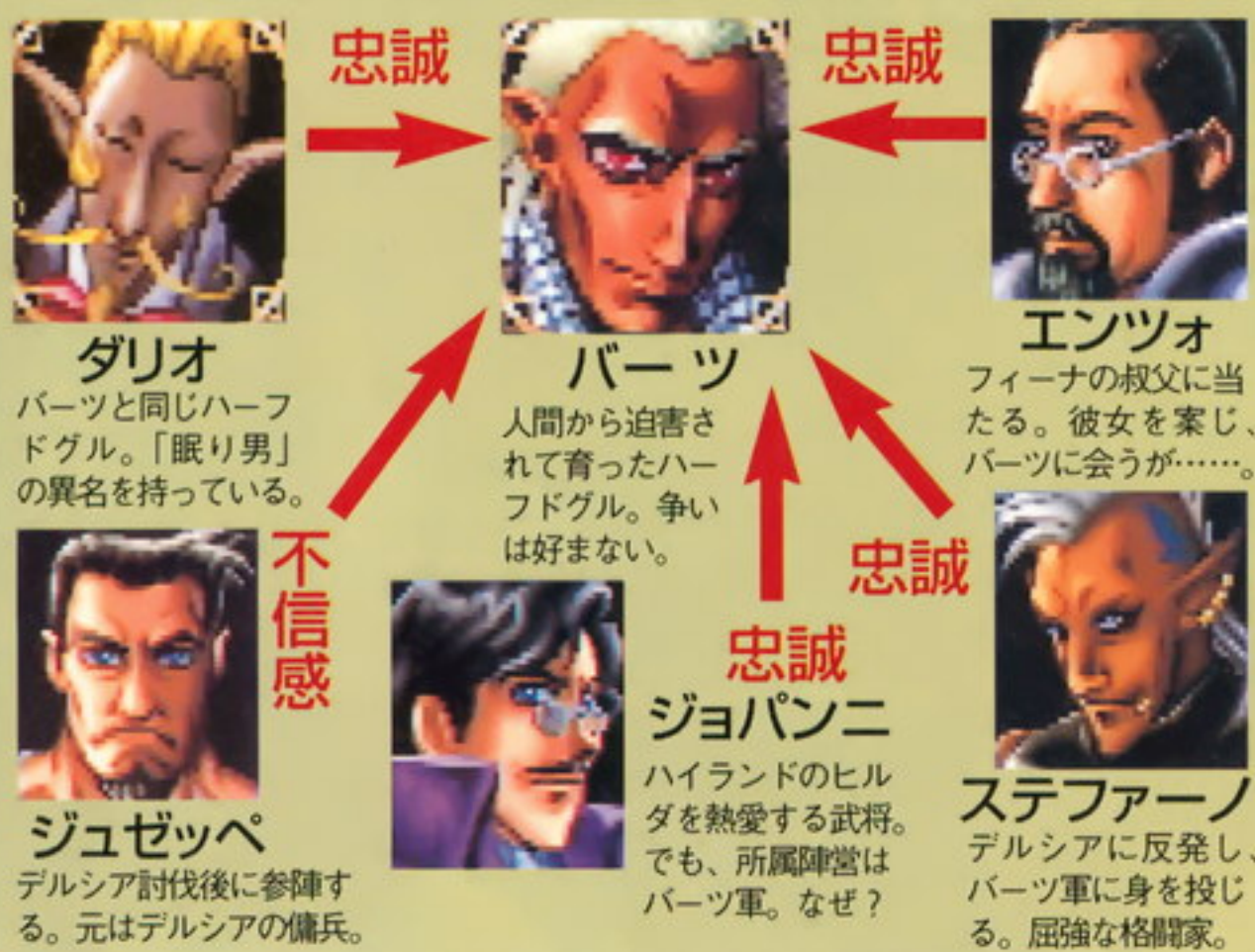
人間として生きる道を選んだバーツにとって、今の魔族の跳梁は絶対に許せない。とくにリーダーであり、フィーナを殺した張本人デルシアはかならず倒すべき相手である。こうして、打倒デルシアを旗印に進軍を開始するバーツ。ヤツを倒し、ファンダリアを救えるのか？

ファンダリアの国王として

デルシアを討ち取ったバーツは、部下の勧めもあり、王位に就く。新生ファンダリアの誕生だ!!

魔族に荒らされた国土を回復するため、王位に就任する。

ファンダリア国 序盤対人関係図

- **バーツ** 人間から迫害されて育ったハーフドグル。争いは好まない。
- **ダリオ**（→バーツ：忠誠） バーツと同じハーフドグル。「眠り男」の異名を持っている。
- **エンツォ**（→バーツ：忠誠） フィーナの叔父に当たる。彼女を案じ、バーツに会うが……。
- **ジュゼッペ**（→バーツ：不信感） デルシア討伐後に参陣する。元はデルシアの傭兵。
- **ジョパンニ**（→バーツ：忠誠） ハイランドのヒルダを熱愛する武将。でも、所属陣営はバーツ軍。なぜ？
- **ステファーノ**（→バーツ：忠誠） デルシアに反発し、バーツ軍に身を投じる。屈強な格闘家。

これが「DFII」のオープニングムービーだ!!

ティリスの祈りに導かれる8人の君主たち

今回公開となった、「DFⅡ」のオープニングムービー。岩男潤子さんの歌に合わせて流れるこの一連の映像には、各国の君主たちの姿が幻想的に描かれている。グラフィック的にも作画レベルも、申し分ないできばえであり、ファンの心をかならず虜にするだろう。

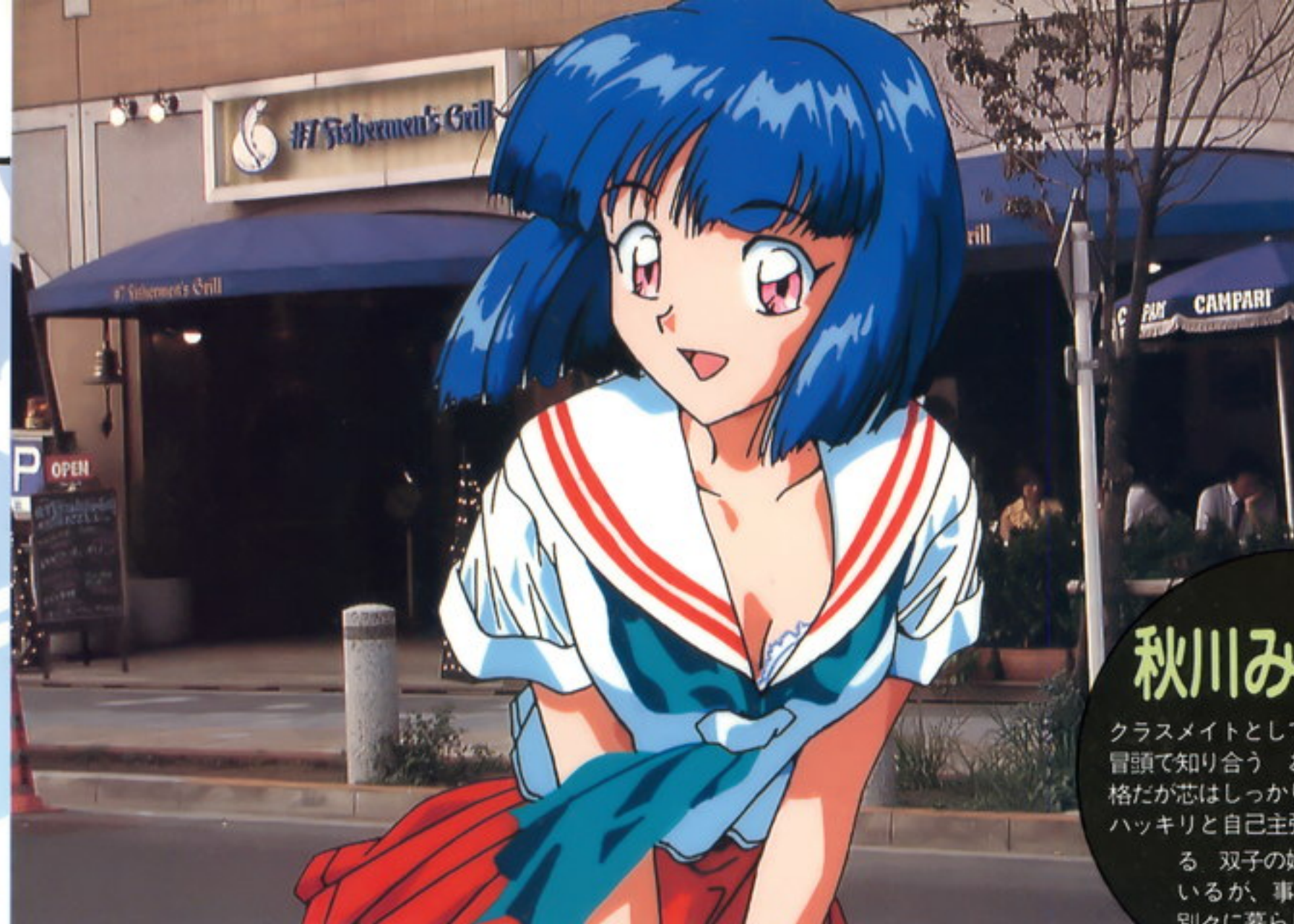
水彩画のような色使いで描かれるムービーは、今後の展開をイメージ？

そして新しき女王レミの手へ……

あの娘を乗せて湾岸クルージング

湾岸トライアルLove♥

ドライブゲームに、恋愛シミュレーションがドッキング!!

恋に、カーレースに、フルスロットルで青春ロードを駆け抜けよう!!

秋川みどり

クラスメイトとして、中学編の冒頭で知り合う　おとなしい性格だが芯はしっかりしており、ハッキリと自己主張する面もある　双子の妹(ゆかり)がいるが、事情があって別々に暮らしている

完成度 100%

●ビクター／パックインソフト
●4月2日発売●6,800円●18歳以上推奨
●恋愛シミュレーション＋レースゲーム
●レーシングコントローラー対応

メーカーから一言

たくさんの要素がギッシリつまったゲームなので、やり込むほどにハマれます。個性的な女の子たちそれぞれのストーリーを楽しむもよし、ムフフなシーンを見つけるもよし、マシンをチューンアップするもよし、長く遊んでみてください。(広報 まさ斎藤)

多彩なドライビングシーンを楽しもう!

「湾岸トライアルLOVE」は、あの「湾岸デッドヒート」シリーズの最新作。愛車のセッティングやチューンアップによって、さまざまな走りのバリエーションが楽しめるようになった。

また、公道レース以外にも、タイムアタックや、友人との熱いレースができるVSバトル、そしてカートレースも、単独でプレイできる。お好みのレースをとことん楽しもう。

折原祐子

引っ込み思案な性格で、小説家志望のメガネっ娘が、キミの言葉でこんなに美しく変身!? 高校編に登場する祐子は、磨けば光る素質を持った女の子なので、要チェックなのだ

タイムアタック

プレイヤーだけのエントリー。ステージに適したテクニックを磨いて、最速のラップタイムをたたき出そう。

VSバトル

上下2分割の画面で、人対人の対戦が楽しめるモードだ。気のあう仲間同士で、スピードとテクニックを競い合おう。

レース用のステージは全部で8種類。おなじみの首都高(内環状線、外環状線)の外回り&内回り、自然の景観の美しい3コース、カート専用コースだ。他にもデート専用コースもあるぞ。

2つのシナリオモードは本格恋愛SLG仕様!!

さまざまなレースを楽しむことのできる「レースモード」に加え、今回新たに「シナリオモード」が追加された。プレイヤーはレーサー志望の少年になり、全国大会での優勝を目指す。そこで出会ったかわいい女の子たちとの仲を深められれば、恋人同士の関係になることもできる。用意されたシナリオは中学編と高校編の2つ。中学編では3人の女の子が、高校編では8人の女の子が(うち2人は中学編から引き続き)登場する。基本のスケジュールをこなしながら、レースと恋愛の両立を目指そう。マルチエンディングが待っている。

中学編 ▶▶▶▶ カートレース

中学最後の1年間で、カートレースの全国大会で優勝するのが目標。登場するヒロインは、同じ学校の秋川みどり、冬木栞と、ミステリアスな美少女・星野未来の3人だ。所持金は十分に用意されているので、学業とレースに専念しよう。

スケジュールを決めて、体力や学力、筋力や敏捷性をアップしていこう。カートレースはブレーキングが命だ。

噴水に落ちた子供を助けて、ずぶ濡れになった未来。自宅でシャワーを浴びるようにすすめた。着替えを持ってバスルームに行くと、嬉しいハプニングが!?

信吾「未来さーん。これ着替え……」
未来「きゃーっ。なによ！」
信吾「ごめん。まだ着替えてないと思ってた」

高校編 ▶▶▶▶ チューニングカーレース

卒業をひかえた主人公だったが、一念発起して自動車レースで全国トップを目指す。ここで新たに出会えるヒロインは6人。スターを目指す秋川ゆかり、文学少女の折原祐子、勝ち気なお嬢様の川上沙耶、メカニック少女の国府田由里、看護婦の藤田京子、そして甘えんぼうの倉石絵里だ。デートを重ね、男らしい行動を見せて彼女達の信頼を得ていこう。

リアルタイムSLGなので、ダイレクトにコマンドを入力することも可能。

出走前の調整も重要だ。雨天用の対策はこれでOK。

まずは予選突破が目標。全国大会で優勝したら、次は世界大会に挑戦することもできる。

信吾「由里！どうしたんだ？そのカッ……
由里「私……もうダメだ。メカニック……

国府田由里

レース場のメカニックとして働いている由里は、ボーイッシュな外見だが中身はとっても女性的

人気アイドル・ゆかりの、心の支えになってあげよう。

看護婦の京子とは、病院にかつぎ込まれないと会うことができない。

倉石絵里

ロリっぽい絵里の父親は、実はプロレスラー。交際するためには、強い男になる必要があるかも……

信吾「ああ、絵里……」
絵里「うえーん。大事なコス……だよ～」

ミニゲームのアルバイトで資金稼ぎ

高校編では、まず最初に車の費用を自力で稼ぎ出さなければならない。スケジュールに仕事を組み込めば、あとは画面を見つめているだけでもいいのだが、ここは積極的にミニゲームにチャレンジしてみよう。落ちゲーからテストドライバーまで、遊びながら資金を増やしていけるのだ。

いつでも好きな時間にミニゲームにチャレンジできる。

姿の見えないペット探し。捕まえると大金が手に入る。

ずっと2人でこうしていたいな…

卒業III Wedding Bell
ウエディング・ベル

●小学館プロダクション
●4月9日発売予定●6,800円
●育成シュミレーション
●全年齢推奨

完成度100%

メーカーから一言
「卒業」シリーズ最新作「III」は、ただの育成シュミレーションぢゃありません！　それは、ファンの夢であった、女子高生との新婚生活（ただし、他の4人にはヒミツ）を楽しめる、涙モノのゲームです。キミに幸せは来るか？　ぜひプレイしてネ。

2人だけの大切な思い出をアルバムに綴っていこう!!

５人の落ちこぼれ生徒を指導するだけでなく、教え子の１人との秘密の結婚生活が楽しめる「卒業III」。休日には幼な妻と、甘〜いひとときを過ごすことができる。前回ちらっと紹介したが、嬉しいことに完成版ではそのシーンのほとんどが描き下ろしに変更されている。そこで改めて、春から夏にかけてのデートイベントを大紹介。フルボイス仕様なので、イベント中も彼女が優しく語りかけてくれて、とってもハッピーなのだ。

いつでも観賞可能

アルバム写真は、タイトルメニューに戻ればいつでも見られるぞ。

月にほぼ4枚。年間50枚弱の妻の写真を、全てアルバムに収めよう。

楽しいイベントがいっぱい

由加里　はい、一杯どうぞ

あなたの誕生日に乾杯！

プレイヤーの誕生日に帰宅すると、妻が心からのもてなしをしてくれる。他にも、さまざまなイベントが君を待っているのだ。

生徒たちの休日の行動に注意！

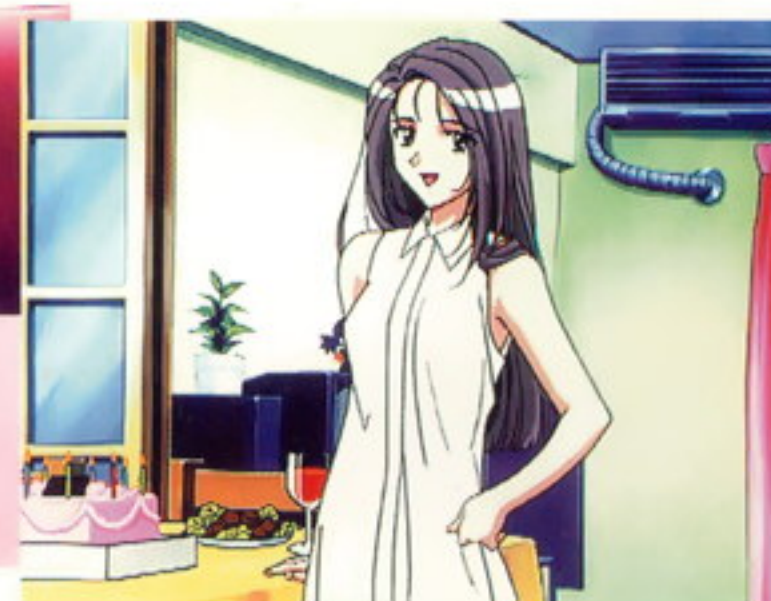
教え子と結婚していることは、他の４人の生徒には秘密にしなければならない。休日のデートの現場を目撃されたままにしておくと、生徒たちの間に２人のウワサが広がってピンチになる。これを防ぐには、前もって生徒の休日の予定を把握しておく必要があるのだ。

秘密のデート

松山　私、ひょっとしたら、見てはいけないものを見てしまいました？

見られても「口止め」すれば大丈夫だが……。

ここ、次の休みは、関内でリフレッシュ！っと

「特別講義」の後の、予定発言はメモしよう。

教師には決して見せない彼女の素顔見つけた！

休日と祝日に起こるデートイベントでは、彼女たちは生徒としてでなく、新婚ホヤホヤの妻としてプレイヤーの前に登場する。貞淑だったり、ズボラだったり、学校でのいわゆるお仕着せの表情とはひと味違った素顔を見ることができる。またゴールデンウィークには、ささやかな新婚旅行が楽しめる。もっとも松山美咲が妻だと、海外へ旅行するハメになるのだが……。

寝室

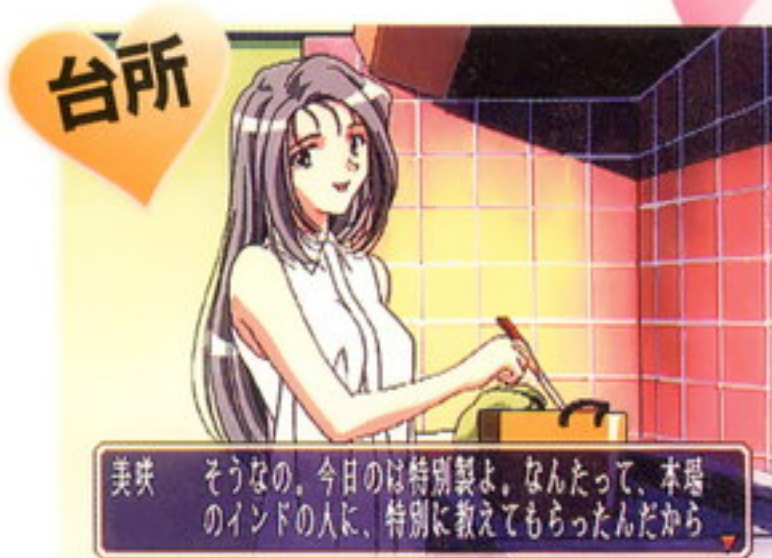
斎藤由加里は、学校でも家庭でも友達感覚で話しかけてくる。とはいえ、この格好は目のヤリ場に困る。

浴室

お風呂場でのハプニング。渡辺和恵は結婚したとはいえ、夫を「先生」と呼ぶなど初々しい面を見せる。

温泉

言動が男の子みたいな尾崎恭子だけれど、家庭ではしっとりとした女性に変身。温泉宿の露天風呂は、男女別々なのがちょっぴり残念。

台所

学校ではプライドの高いお嬢サマの松山美咲だが、料理をするのは嫌いではないらしい。

プール

泳げない菊池希美が、浮き輪を持って微笑んでいる。お金持ちの娘で金銭的にズレてる彼女も、こうして見るとフツーの女の子だね。

5人の生徒を無事に卒業させるのは大変なのだ

育成システムは、週単位のスケジュール方式から、科目ごとに補習する形式に変更になった。これによって、初心者にも親しみやすく、わかりやすいものになった。それでも生徒たちの育て方を間違えると、前作同様さまざまなハプニングイベントが発生する。あぶないバイトや、非行などの不良化。ケガや病気による欠席。そして行方不明の家出などがある。彼女たちに会いに行くと選択肢が現れる。ここでベストな選択をすると、教師としての信頼を回復できるぞ。

不良化

ケータイにコギャルな出で立ちは、なんと菊池希美。肌の色まで黒くなってしまって……、先生はそんな生徒にお前を育てたつもりはないっ。目を覚ますんだ、菊池。

ケガ・病気

尾崎恭子が大ケガをしたと聞いて飛んで来たが、思ったより元気そうで安心した。学校のクラスメイトたちも心配してるから、これからは回りにもっと気をつけてくれよ。

渡辺和恵は、放っておくとすぐ病気になって休んでしまう。これを避けるには、体力の講義を根気良くやらせるしかない。

家出

渡辺和恵は、神経がまいると街をフラフラとさまよってしまうらしい。見つけたけれどもなんか様子がおかしい。王子様を探してるって？　しっかりするんだ渡辺。

松山美咲は外交官の娘だけあって、家出するとなんと国外に飛んでいってしまう。やっとの思いで見つけたぞ。さあ先生と一緒に日本に帰ろう。

5回の定期試験をクリアしよう！

ハッピーエンドを迎えるためには、2人の秘密を守り通すことと、5人の生徒を無事卒業まで導くことが必要。よって中間試験や、期末試験の結果も重要な意味を持つ。早めに不得意科目を克服させて、クイズ形式の定期試験を突破させよう。

生徒のパラメーターに、「D」が残っていると要注意。「C」が3つ以上ないと「可」の成績を得ることができない。いったん得意科目になると、成績はグングン伸びていくぞ。

かわいいキャラが繰り広げるドタバタバトルロイヤル！

組み立てバトル くっつけっと
KUTTU KETTO

完成度 100%
●テクノソフト
●4月2日発売●5,800円
●シミュレーションバトル
●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

メーカーから一言
シミュレーションはちょっと苦手というあなたでも気軽に遊べるゲームです。ここでちょっと良い情報。実は複数のパーツの組み合わせでのみ使える強力な技が存在します。いろいろなパーツをくっつけて試してみてください。（広報・峰）

自分だけのキャラクターをエディットして、トーナメントに参加！　敵からパーツを奪ってパワーアップしちゃおう。かわいいキャラクターやステージと、本格的なバトルが楽しめる対戦型シミュレーションの登場だ！

トーナメントに勝ち進み君だけの最強チームを作り出せ！

パーツを自由に組み合わせてかわいいキャラクターを3体作成。チームを作って各エリアごとに用意されたトーナメントに参加し優勝を目指す、それが「くっつけっと」の基本的なルール。キャラクターのパラメータは、装備パーツの組み合わせによって変化、というのは通常のシミュレーションにも多く見られるが、このゲームでのパーツは、「眉毛」や「口」、「服」などといったコミカルなものばかりで、バリエーションもかなり豊富。組み替えで見た目も変化し、パーツによっては必殺技や魔法などの特殊効果が使えるようになるものも数多くあるので、戦闘方法もそれに合わせてさまざま。各ステージの対戦相手に勝てば賞金や相手のパーツを奪うことができるので、パーツをがんがん集めて自分のキャラクターをパワーアップしていこう！　友達の育てたキャラとの対戦も熱いぞ！

じつはかなり本格派のシミュレーションなのだ!!

キャラクターやフィールドはとにかくファンシー。しかし、見た目とは裏腹に戦闘は本格派。戦略性も重要なのだ。相手の特殊攻撃や移動できる範囲を見極めながら、有利に展開しよう。

でもカワイイ♥

遊べるモードはこの2種類

1人で遊ぶ

まずは、自分のキャラクターを育てなければ意味がない！　とりあえず最初はお金もなく、装備もチープになってしまうが、まずは、1人用のトーナメントモードでこつこつ稼いで、徐々にパワーアップしていこう。また、トーナメントのステージによっては、お店で購入できない珍しいパーツも存在するので、必ずゲットしておきたい。トーナメントは、全部で8種類のフィールドの種類ごとに存在し、海や荒野がメインのところなどでは、地形に合った装備が必要になる。

フィールドによっては、地形効果がかなり影響してくるので装備を合わせて戦え！

フィールドには、宝箱があったり、アイテムが出現したりする。上手に利用せよ。

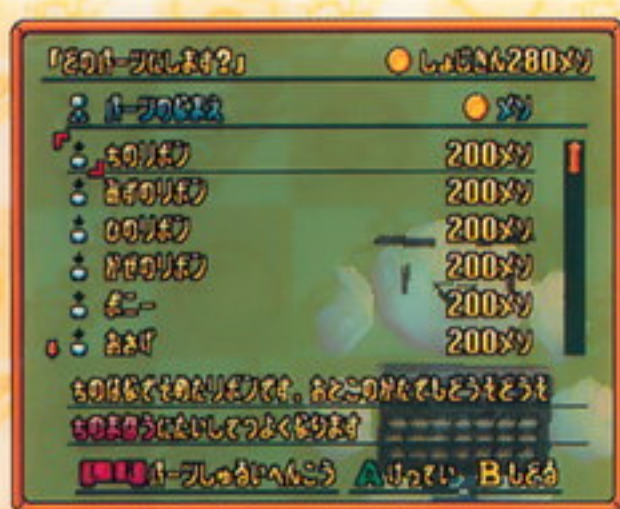
対戦で遊ぶ

このゲームの楽しさは、やはりパーツを手に入れて自分のキャラクターをパワーアップすること。ある程度パーツが揃ったら、友達を相手に対戦してみよう。対戦は、互いに相手の持っているパーツを指定して、勝った方が指定した相手のパーツを奪うという「賭試合」。自分の持っていない珍しいパーツなどを賭けてのバトルなのだ。また、トーナメントで登場するさまざまなフィールド、さまざまなステージで対戦できるので自分のキャラクターのセッティングを変えて戦ってみるのも楽しいぞ。

成長させたキャラクターの特殊能力をばりばり使っての対戦は絶対盛り上がるぞ。

対戦に勝てば、相手のパーツを奪える。それがさらに対戦を大いに盛り上げる。

自分だけのチームを作ろう!!

ではさっそく、キミだけのオリジナルチームを作ってみよう。まずは、名前を入力。次にキャラクターの基本ボディの色を決める。色もRGB配色でお好みに変えることができる。これを次々と3体分繰り返し、素体の完成。次に、お店に行って、パーツを買い揃える。パーツにはそれぞれにパラメータの上昇する項目があるので注意。また、パーツによって必殺技や魔法が使えるものもあるので必ず装備しておきたい。しかし最初は、手持ちの金額が少ないので高いパーツは買うことができないので、戦闘を有利に進めるために攻撃系のパーツを買いそろえるといいだろう。3体に均等に装備をそろえるのもよし、1体に集中して、先鋒を作るもよしだ。見た目にこだわって作るのも楽しいのだ。

一番最初のカラーリングだけでもいろいろな色を作ることができる。

パーツの組み合わせでパラメータが変化!!

パーツには、それぞれ上・下するパラメータが存在する。上手く組み合わせよう。

お店でパーツを購入しよう!

最初はお店にあるパーツの組み合わせで十分装備は整う。また、珍しいパーツを手に入れお店に売れば、それは再び購入可能なので装備変更も安心。どんどん増やせ！

これがパーツの特殊効果!! 必殺技編

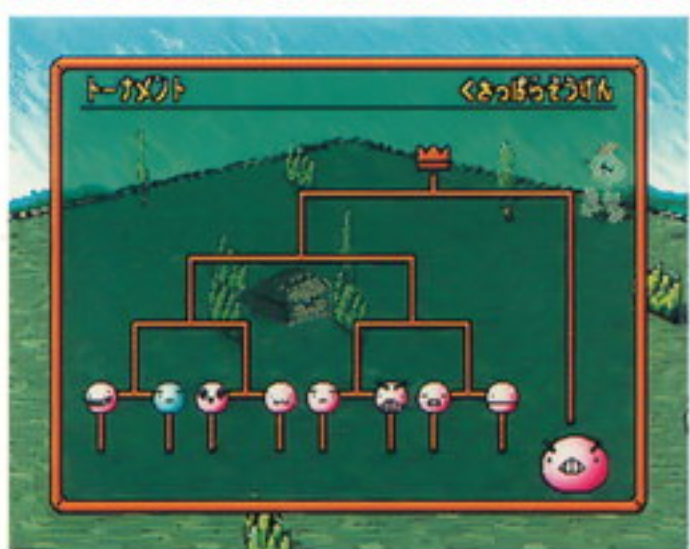
魔法と同じく範囲を合わせて相手を指定。味方が巻き込まれないよう注意しよう。

すると、画面に円形のゲージが表示。メーターが回転し始めるので……。

赤く光るタイミングに合わせてゲージを止める。カウント早めに止めると威力大。

必殺技が炸裂。技によっては相手を突き飛ばしたりなどの効果もある。上手く使え！

トーナメントで戦闘開始!

さまざまな地形のフィールド全8種類が舞台。トーナメントは4回戦まであり、決勝戦ではボス的なキャラが登場。かなり手強いので、しっかりキャラを育てて戦闘に臨もう。トーナメントは途中で辞退することもできるので、ある程度お金が貯まったら、装備をパワーアップすることも可能だぞ。ステージ上には、沼地や水上など地形効果があるマスもあるので、それに合わせたキャラクターへの指示を的確に出そう。また、ステージ上にはランダムに回復アイテムなどが出現するので積極的に利用するのが戦闘を有利に進めるポイントだ。ステージに設置してある宝箱には珍しいアイテムが隠されていることもあるので必ずゲットしよう！

各トーナメントには、それぞれのフィールドに合わせたボスキャラが存在。かなり手強いぞ！

珍しいパーツが手に入ることも……

さまらいはみずのマントをてにいれた

各フィールドの最終ステージ以外には必ず宝箱が設置してある。手間でも探し出してゲットしよう。

これがパーツの特殊効果!! 魔法編

まずは自分や同チームが巻き込まれないように、攻撃範囲選択をして相手を選ぶ。

決定すると、矢印が表示されるのでタイミングを合わせて方向キーを入力する。

入力成功の回数で威力が決定。全部成功で「GOOD」が表示、最高の威力を発揮！

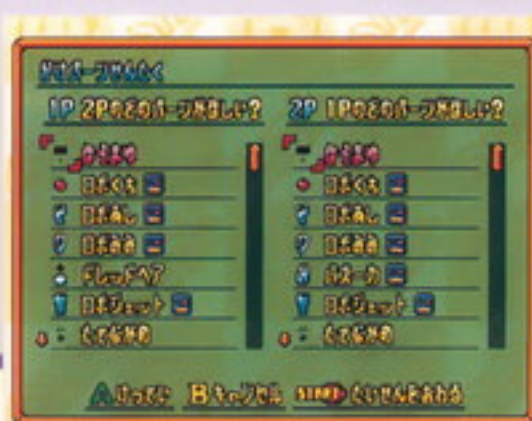
必殺技が炸裂！ドハデなエフェクトと共に魔法が炸裂する！イカしてます！

地形効果に注意!!

荒野、沼地、水上など、移動などに制約がかかってくるマスがある。ダメージゾーンもあるので注意。

さまらいはHPがすこしかいふくした
さまらいはほのおにつよくなった

対戦でパーツをかけて勝負っ!!

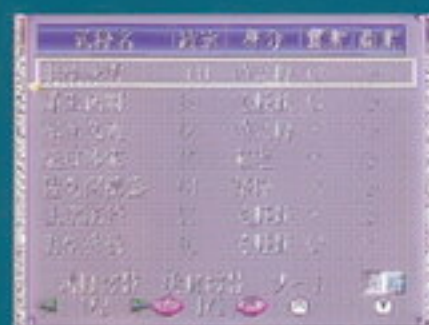
育てたキャラクターを使って友達との対戦が楽しめる。データはパワーメモリーでの持ち込みはもちろん、パスワードでの対戦も可能。サターン版とは異なるパーツのあるPS版ともパスワードで対戦可能だ。

サターン版とPS版にはそれぞれオリジナルパーツが入っている。機種を超えた争奪戦！

対戦を利用して、相手とパーツ交換なんてのもアリかもね。

洗練されたシステムと魅力

やはり魅力は人材活用！！

「信長の野望」の醍醐味といえば、今も昔も配下の部将を思いのままに動かし、天下統一を目指すことである。当然、本作でもそれは同じだ。戦闘力が高い・政治力が高いなど、それぞれの武将の得意分野を見極め、適材適所な人材配置を心がけよう。天下取りの第一歩は、家臣の使い方にあるといっても過言ではないぞ。

戦闘向き◀

戦闘力がずば抜けて高い武将は戦闘要員に。ちなみに柴田勝家は政治力も結構あります。

経営向き▶

政治力が高い人材は、各種の領国経営に回そう。彼らがいれば、街づくりも農作業も早く終わるぞ。

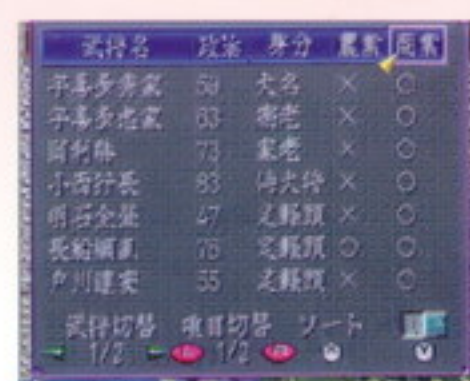
シリーズ第7作目となる「将星録」サターン版の出来映えは？

タイトルを重ねるごとに確実に進歩していた「信長の野望」シリーズ。今回、紹介するのはその最新版である「信長の野望・将星録」だ。すでにパソコンやＰＳでリリースされ、かなりの好評を得ている同タイトルだが、サターン版ではどんな姿を見せてくれるのだろうか？　ファンならずとも興味の尽きないところである。

戦闘や内政のすべてが、1枚のマップの上で展開する「将星録」。今まで以上に遊びやすく、親しみやすいゲームである。

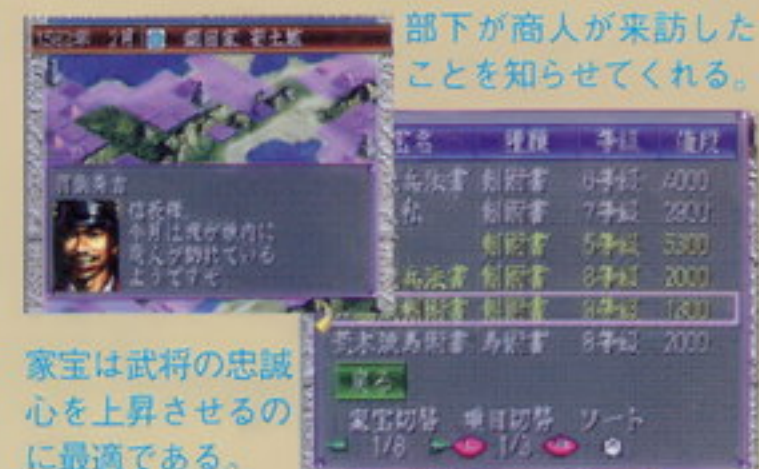
自国の領地はしっかり治めろ!!

ひたすら他国に攻め入るプレイスタイルも悪くはないけど、やはりそのうち体力が続かなくなってジリ貧に陥ってしまう。村落の建設をはじめ、田畑の開墾などの内政はしっかりやろう。兵糧が足りなくなると悲惨である。

農業が得意・商業が得意など、各武将には適性が設定されている。

政治力や適性により、作業に必要な期間は変化するのだ。

商人の滞在を見逃すな！

本作では、配下の城に商人が来ている時しか売買はできない。訪れた時は必ずメッセージが出るので注意！

部下が商人が来訪したことを知らせてくれる。

家宝は武将の忠誠心を上昇させるのに最適である。

信長の野望 将星録

戦国時代を舞台に展開する天下取りレース！

シミュレーションゲームの老舗、光栄より「信長の野望」シリーズの最新作がリリースされる。200年に及ぶ戦国時代の末期に現れ、日本統一の覇業半ばにして倒れた大名・織田信長。本作は、彼を中心に戦国大名たちの戦いの日々を描いた歴史シミュレーションである。信長を操り、日本統一を果たすのもよし、また、自分の思い入れのある大名を使い、架空の歴史を作り上げるのもＯＫだ。プレイヤー独自の日本史を作ってみよう。

完成度 100%

- ● 光栄
- ● 4月2日発売予定
- ●9,800円
- ●戦略級シミュレーション

メーカーから一言

自分の力で伸していくのは、何といっても快感。ロマンと夢を与えてくれたシリーズ最新作「将星録」サターン版がいよいよリリースされます。今作のポイントは戦闘と内政が同一マップ上で展開されること。また多くのワクワクを感じてください。（編集担当）

的な武将達が織りなす華麗な戦国絵巻

外交

他国を利用して上手な国造りをめざせ

戦争や内政などに比べ軽視されがちな外交だが、実はコレをうまく使いこなせるか否かでゲームの進め方が大幅に変わるのである。とくに四方を他国に囲まれた国や、敵より実力的に劣る国を担当する場合、同盟締結で時間を稼ぐことが重要になる。また、やり方次第では他国を脅して自国領化することも可能だ。このほかにも、いろいろ役立つコマンドがあるので、一度試してみてはいかがか？

取込
独立武将を勧誘して自軍の配下にする。独立している武将には、使える人材も多い。試してみるべし。

同盟
他国と同盟を結ぶ。勢力関係や、持参アイテムの価値・使者と相手大名の相性などで成功率は変化。

婚姻
他大名と、自分の娘を結婚させる。両国の友好関係が強化される。でも、戦争をすることは可能。

手切
同盟を結んでいる相手に、一方的に破棄を申し渡す。これをやると、配下の武将の忠誠度が低下する。

脅迫
他国を脅迫して、征服する。成功率率は高くはない。しかし無血占領が可能なので、試す価値はある。

援軍
同盟国に援軍の出陣を要請する。友好度が高いと部隊を派遣してくれる。低いと来ないことも。

貢物
金銭やアイテムを差し出し、相手国の機嫌をとる。成功すると、相手国との友好度が上昇する。

説得
反乱を起こした農民たちを説得し、一揆軍を解散させる。一向一揆の軍勢には通用しないので、注意。

謀略＝敵を倒すのは戦場だけではない

敵の力を弱め、自国に有利な環境を作れ！

軍を派遣しないで、少数の武将達のみで行う、もうひとつの戦争。それが謀略だ。相手と対等な条件で交渉する外交とは異なり、謀略はひたすら相手を陥れるためのものだ。

このコマンドを成功させるコツは、知謀の高い武将にやらせること。忍者であれば、さらによい。武将の暗殺から、謀反の誘発まで、敵国をイジメ抜くことができるぞ。

敵武将の忠誠度を下げ、自国に寝返らせることもできる。便利だ。

混乱
進軍中の敵部隊に潜り込み、攪乱する。成功すると行動不能に。

暗殺
他国の武将・大名を暗殺する。低能な人物ほど引っかかりやすい。

内応
他国の武将をスカウトする。忠誠度の低い武将に有効である。

謀叛
大名以外の武将が城主をしている城で謀反を発生させる。

流言
他国の武将に妄言を吹き込み、相手の忠誠度を下げる。

工作
他国の城に放火して、防御度を減らす。兵糧を減らせることも。

誘発
他大名の戦略上の攻撃相手を変更させる。大名の城でのみ可能。

忍者になると成功率UP

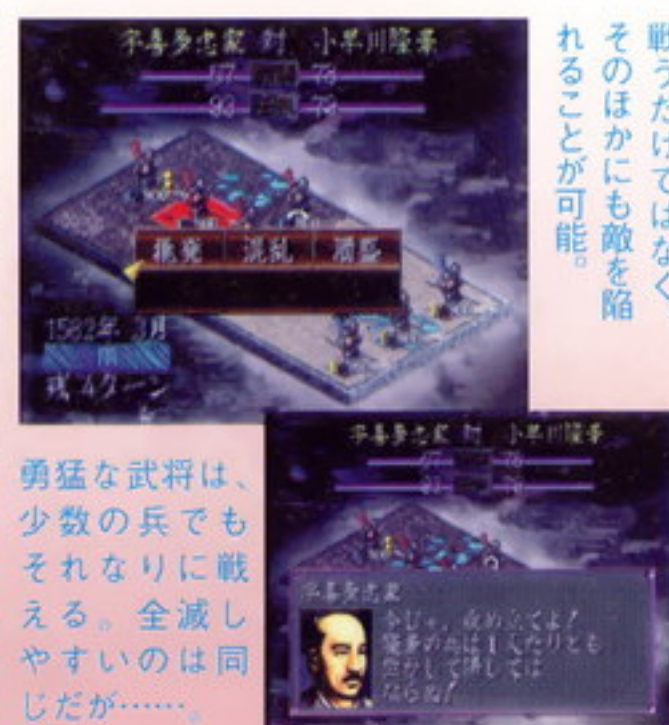
忍者になるには、アイテム（本）を与えるのが一番。商人が訪れた際には、家宝に忍術書がないか確認しよう。

いくつかの等級に分かれているが、どれでも基本的に同じ。忍者の特性を得ることができるのである。

戦争情報　お役立ち編

ここでは、戦闘の際、スグに役立つ情報をお伝えする

何だかんだ言っても、ゲームの華となるのはやっぱり戦争。そこで、ここでは戦闘の際のちょっとしたコツをお伝えしていこう。まず、軍勢に関してだが、軍勢はその指揮武将の階級により、総兵数が変化する。もちろん位が高いほど、指揮できる兵数が多いのだ。戦争の際には、必ず高位の武将を用意して、どんな敵が出てきても大丈夫なように備えておこう。足軽頭はやられやすいぞ。

戦うだけではなく、そのほかにも敵を陥れることが可能。

勇猛な武将は、少数の兵でもそれなりに戦える。全滅しやすいのは同じだが……。

武将のランク

	兵士数	必要経験値
大名	1000人	――
家老	900人	500
家老	750人	300
部将	600人	150
侍大将	500人	50
足軽頭	400人	――

追加兵器

家宝	武器や騎馬など、戦闘の能力をアップさせるアイテムを武将に渡しておく。失いたくない人物に優先的に与えろ。
大砲	大砲を扱っている商人が訪れれば、商人から購入することができるようになる。命中した周囲の4マスに影響を与える。
鉄甲船	鉄甲船を扱っている商人から購入することができるようになる。所有できる数に限度がある。海戦が圧倒的有利に。

野外戦

野外戦のセオリーは、常に相手の後背・側背から攻撃を仕掛ける。相手より有利な地形に陣取る。天候に注意する、の3点だ。とくに3番目の天候は、一見見落とし勝ちだが、けっこう重要。とくに鉄砲を装備した部隊は雨天だと、ただの足軽隊に変化してしまうので十分気をつけよう。なかでも、6月の梅雨の季節は要注意。雨天が多くなり、せっかくの鉄砲隊が役立たないこともしばしばだ。

敵将を捕らえろ！

足軽隊は、安い経費で編成できる。優秀な指揮官がいれば活躍する。

攻城戦

攻城戦を仕掛ける場合、注意しなければならないのは、狙っている城に何人の武将がいるかと、城の防御度がどの程度かという点だ。理想の戦い方は野外戦で敵武将を減らし、そのまま一気に城を取り囲んでしまうこと。こうすると、敵は兵糧攻めにあっていることになり、徐々にだが城兵の数も減少していくのだ。この場合、敵の援軍に後ろから攻撃されないよう予め、予備部隊を配置するといい。

敵守備隊と戦う、単独での攻略は、至難の業と言えよう。

狙うは城主の首！

Winning Post 3

ウイニングポスト

完成度100%

- ●光栄
- ●4月2日発売予定
- ●6,800円
- ●競馬シミュレーション

メーカーから一言　名馬の子がまた名馬となっていく。そんなところにひかれて競馬ファンとなる人も多い。「系統の確立」というテーマをかかげたシリーズ3作目は、そんなあなたのための競馬シミュレーションだ。配合の理論を駆使して「血統」の奥深さを堪能してください。（担当編集）

はじまりはちっぽけな牧場の1頭の種牡馬と繁殖牝馬だけだった

最初にプレイヤーに与えられたのは、小規模な牧場と30億円の資金。そして、1頭ずつの種牡馬と繁殖牝馬だけ。まずは、この2頭の産駒を活躍させて、種牡馬の名声を上げよう。他の牧場からも種付け依頼が殺到するような名種牡馬に育て、一大系統を作り上げることがゲームの究極の目的なのだ。

「血統」に魅せられた人々の見果てぬ夢がここにある

トウカイテイオーやミホノブルボン、ビワハヤヒデ、ダンスインザダークなど、競馬の歴史に偉大なる足跡を残した名馬たち。プレイヤーは、引退して種牡馬となった彼らの中から好きな1頭を選び、自分が経営する牧場の看板種牡馬として所有することになる。その子孫を活躍させて、競馬界を席巻すること。これがプレイヤーに与えられた使命である。

また、ゲームの目的は血統を育てることにとどまらない。オーナーブリーダー（馬主兼牧場主）として国内トップの座を目指したり、愛馬を海外の大レースに出走させることもできる。育てた馬のデータをプレイヤー同士で持ちよって、対戦させることも可能だ。パスワードはPS版のものも使用できる。

産駒の活躍

2002年10月4週　再会

ねえねえ、新井オーナー！
せっかくトリプルジョーカーのレースを見に来たのに
負けちゃったじゃないですかぁ。

ゲームを進めて行く過程で、多くの人々や馬と出会う。愛馬をめぐるイベントが発生することや、前作でおなじみの登場人物との再会も……。

メイジガルダン

ライバル馬との対戦。自分が所有する種牡馬の産駒に敗れる、などという皮肉な結果が生まれることもある。

愛馬がターフを去る時

2002年12月4週

「ダービー馬はダービー馬から」という言葉が
あるように、親の優れた能力は仔に受け継がれます。
そしてそこに血のドラマが生まれるのです。

ついに愛馬が引退するときが来た。これからは、後継種牡馬として父の血を後代に残して行かなければならない。

名種牡馬をめぐって人は出会う

馬主としては全くの無名であるプレイヤーが、誰もが知っているような名馬を買い取ってしまった。このニュースは当然、競馬関係者の間でも話題になっている。ゲーム中に出会う人達も「あの○○を買い取った……」という具合に、プレイヤーのことを知っている場合が多い。名馬を買い取ってその血筋を繁栄させようとするプレイヤーの情熱に共感してくれる人や、名馬を追いかけて牧場を訪ねてくる人もいる。1頭の名馬が様々な出会いを引き起こすのだ。

前作では秘書として活躍した有馬桜子。名馬を購入したプレイヤーに興味を持っている。彼女と親密になると、顧問として雇うことができる。

2002年10月1週

あ、そうそう。
オーナーに紹介したい子がいるんだ。
馬主の秘書経験がある子で…

厩舎や他の牧場を訪ねると、イベントが発生することがある。色々なところを訪問してみよう。

2002年5月2週

はじめまして　有馬桜子と申します。
メジロマックイーンの馬主さんですよね。
新井オーナーと呼ばせていただきますね。

プレイヤーの持つ馬の才能を見抜いた騎手が、騎乗を直訴してくることも。ちなみに、実名の騎手は26名登場するぞ。

2002年6月1週

新井オーナーのイエローサブマリンが
ちょっと気になるんですよ。
たしか、タイトスポットの子供でしたよね？

配合にはルールがある――
5つの配合理論が産駒の運命を決める

本作は血統をクローズアップした競馬ＳＬＧだけあって、生産も深みがあるものになっている。高価な繁殖牝馬（母馬）を買ってくれば強い馬が生産できるというわけではなく、産駒（仔馬）の能力はある法則によって決定されている。

その法則が、ここで紹介する５つの配合理論である。初心者でもわかるように、やさしく解説していこう。

「血統メモ」を活用せよ

系統別の実績を記録した「血統メモ」。これを参考にして配合相手を決めよう。

配合理論その１ 血の相性

その名の通り、相性のいい掛け合わせのこと。いわゆる「ニックス配合」というやつだ。　ある系統（父親の先祖の血筋）の馬と、特定の系統の馬を掛け合わせると、産駒の能力がアップする傾向がある。これが「相性のいい配合」。馬と馬の相性ではなく、系統と系統の相性なので、「血の相性」と呼ばれるわけだ。うまく利用すれば、何のデメリットもなく強い馬を作ることができるのだ。

たとえばこんな配合…

右上の写真の馬は“ノーザンテースト系”の牡馬・メジロライアン。メジロライアンの父の父はノーザンテーストという超有名な馬なので“ノーザンテースト系”と呼ばれているわけだ。そして、右下が“グレイソヴリン系”の牝馬・エーグループ。この“ノーザンテースト系”と“グレイソヴリン系”は「相性がいい」。つまり強い馬が生まれやすいのだ。ちなみに、父母の系統は逆になっても有効だ。

ノーザンテースト系

グレイソヴリン系

配合理論その２ 影響力

「影響力」とは「遺伝力の強さ」のこと。影響力の強い系統の馬は自身の能力や特徴を産駒に伝えやすい。影響力の弱い系統の馬は、相手の影響力が強い場合、相手のいいところを産駒に生かすことができる。

パーソロン系やグレイソヴリン系は影響力が強い。

配合理論その３ 血統別特性

「血統別特性」とは系統の特徴のこと。“レイズアネイティヴ系”のようなスピードを強く伝える系統と、“リボー系”のようなスタミナを強く伝える系統の２種類がある。特性を持たない系統も少なくない。

ボールドルーラー系はスピード型の代表格だ。

配合理論その４ 母の父としての優秀さ

“ノーザンテースト系”や“テディ系”などは、「母の父」の系統となったときに産駒の能力をアップする効果がある。つまり、これらの系統の繁殖牝馬は、能力以上に優秀な産駒を生むということだ。

デメリットなしに能力をアップできるのが特徴。

配合理論その５ インブリード

いわゆる近親配合のこと。父と母の近い祖先に同じ馬がいると、その祖先の持つ特定の能力が強調される。例えば、スピード馬をインブリードすればスピードがアップできるが、体質が弱くなるデメリットも……。

赤字で書かれている馬がインブリードの対象馬。

３分でわかるＷＰ３
配合の理論とは

サラブレッドのルーツをたどると、３頭の馬の名前に突き当たる。全てのサラブレッドは、この３頭の中のどれかの血を引いており、それ以外の血は断絶してしまった。少しでも速い馬、強い馬を求めて品種改良が行われた結果、３頭の子孫以外は淘汰されたのだ。「ＷＰ３」で採用されているような配合理論（強い馬を生み出すための掛け合わせの理論）は、こうした品種改良の歴史の中で作られたものだ。「理論」と言っても、科学的な根拠がなく、生産者の経験から生まれた法則に過ぎないものがほとんどだ。例えば「ニックス配合」にしても、そういう配合にたまたま活躍馬が多いというだけの話で、確実に強い馬が生まれてくるわけではない。配合理論とはその程度のものだとも言える。

だが、「ＷＰ３」ではこれらの理論をうまく使えば、それなりの確率で強い馬が生産できる。弱い種牡馬から父を超えるような名馬を生み出すこともできるのだ。

ひみつ戦隊メタモルV

●毎日コミュニケーションズ
●4月23日発売予定
●5,800円
●アドベンチャー●全年齢推奨

完成度100%

メーカーから一言　テレビアニメ感覚のアドベンチャーゲーム「ひみつ戦隊メタモルV」がいよいよ発売です。発売日の4月23日は、ヨドバシカメラ千葉店にてキャンペーンを実施します。スゴ〜イ、コスプレの女の子に会えるかも？　ぜひ来てください。（広報：花の独身）

5人の力が1つになればどんな敵でも恐くない！

悪い宇宙人から地球を守る、かわいいけど強くて、ちょっぴりおませなヒロインたちの登場だ。その名は「ひみつ戦隊メタモルV」。リーダーの新条咲慧は、なんと小学4年生。長官である大紋寺激から受け取った、メタモルブレスレットにより正義のヒロインに「成長」（メタモル）する。魔法少女と戦隊ものが合体したニュージャンルのアドベンチャーの誕生である。

アニメファンや、特撮ファンに評判の期待の新作アドベンチャー、それが「ひみつ戦隊メタモルV」だ。実力派声優による演技や、テンポの良い進行を損なうことなく、ストーリーを操作できる「ALISシステム」をはじめ、キーワードの組み合わせによる「必殺技合成」が新しい。地球を守る使命を持った女の子たちは全部で5名。それぞれが活躍する5つのシナリオと、最終決戦の全6話から構成されているのだ。

オープニングの1コマ、メタモルパープルは正義のナース。

私たちの生みの親 遠藤正二郎のひ・み・つ

メタモルVの、監督及び脚本を担当したのは、フェイクラフトを率いる遠藤正二郎氏。氏の作品に共通しているのは、背景のしっかりした登場人物と徹底した娯楽性だ。マスターアップして、一段落しているところにお邪魔して、今回の作品についていろいろお話を聞いてきた。

前作とは逆に明るい作品にしました

——題材を決定された経緯について教えてください。

遠藤　昔なら扱いたい題材を選び出していったんですが、今ですと逆にゲームにできない題材を探す方が難しいぐらいですよね。ですから今回もこういう、女の子たちを5人出して、戦隊ものでいくという形をとりました。その理由の一つとしてすごく明るい作品を作りたかった、っていうのがあるんですよ。前に作った「マリカ」というタイトルは、女の子ものにしては非常にヘビーな内容だったんで、今回は明るめのタッチでいきたいなと考えていたんです。その際、重たいキャラクターを出す余地を作りたくなかったんで、女の子の数を揃えたんです。次に、出てきた時に動かしやすい数という意味では、戦隊ものというか、「ゴレンジャー」みたいなヒーローというテーマでいくのがいいかなと考えていったんです。

——メガCDの「Aランクサンダー」も、いわゆる特撮のテイストのある作品でしたよね。

遠藤　そうですね。いわゆる戦隊ものの中でも私が1番好きなのが、石ノ森章太郎の「ゴレンジャー」なんです。あの作品もキャラクターが1人ひとりとても個性的で、キレンジャーを除いて全員が別の特撮ものの主役になれるキャラクターだと思うんですよ。メタモルでも、それぐらいインパクトのあるキャラクターにしたいという気持ちはありましたね。5人キャラクターがいて、その中の誰かが、“誰かのために存在するキャラクター”というのは避けたかったんですよ。そのために誰か1人でも主役になれる形にしています。その意味では、今回の作品は一番テーマ性を入れていません。その分ユーザーにいろいろと遊んでもらえたら、と思ってるんです。

個性的なキャラクターを担当する声優のキャスティングも、遠藤氏が行っているそうだ。

メタモルVのスゴイ5大とくちょうはこれだ！

メタモルVには、他のゲームには見られない斬新な試みがいっぱい盛り込まれている。例えばゲームの最中に、画面にハートマークが点滅したらそれは「アリスタイミング」の合図。ここで方向キーを入力することによって、冷静・強気・弱気の3つの対応を選ぶことができる。これが「ALIS（アリス）システム」と呼ばれるもので、無粋なコマンド入力と違い、TVアニメを見ている感覚でさまざまなストーリー展開を楽しむことが可能になった。そのほかの5つの大きな特徴について、第3話の新作シーンを交えながら紹介していこう。

①ノリノリのオープニングムービー

変身シーンに チョー萌え

アニメの主題歌ばりの、前向きで元気な女性ボーカルに合わせて、5人のメンバーが画面せましと動き回るオープニングは、数あるゲームの中でもテンションの高さは最高。しっとりとしたスケッチ風のエンディングも必見だ。

②迫真の演技はノンストップ

残忍な性格のグラムス王子は、メタモルパープルこと高杜くるみを人質に取り、メタモルVの必殺技封じに出た（3話）。通常なら一言ずつ進める会話シーンも、本作では掛け合いの妙が嬉しいシーンごとの収録で、聞きごたえタップリなのだ。

グラムス王子は、成長抑止剤をくるみに投与。

③何度も楽しめるストーリー進行

主人公の咲慧が、誰と行動するか選ぶことによってストーリーが変化。その変化したストーリーや、ALISシステムの対応で得られた「キーワード」によって、超強力な必殺技が合成できたりする。最高の必殺技を放つために再プレイしよう。

各話に3人分の超必殺技の合成のチャンスが!?

④ハラハラドキドキの予告パート

TVアニメ同様、各話ごとにオープニングが立ち上がり、ストーリー中盤にはアイキャッチまで入る。またエンディングの後には、キャラのナレーションに合わせて、次回のクライマックスシーンが次々と展開。続きが気になって眠れない!?

いかにも怪しい転校生が登場。彼女の正体は？

⑤おまけ要素もいっぱいなのだ

ストーリー中に出会ったキャラクターは、メタモル図鑑で確認することができる。キャラクターカード集めの気分が味わえるのが嬉しいね。さらにメニューには「おまけ」の表示があるけれども、これはゲーム終了後のお楽しみらしいが。

?マークは、謎に包まれた敵キャラクターだ。

好きなキャラは、長官と皇帝です

——遠藤さんのお気に入りのキャラクターを教えてください。
遠藤　長官ですね。
——敵側ではどのキャラが？
遠藤　ボスキャラのアドニス皇帝です。今までは自分が敵キャラを作っていく時に、すごい狂信的な人間にしていた部分があります。アドニス皇帝というのは、まあ皇帝ってぐらいですから子供の頃から貴族なわけです。それだから、コンプレックスがないんです。前作の「マリカ」のボスのトゥルーマンというのはコンプレックスのかたまりみたいな人間だったですが、そういうキャラクターを描くのはもうやめようかなと。

CMも入れたかったと話す正二朗氏、番組終了時のキャッチまでしっかり入っているのだ。

女性の方にもプレイして頂きたい

——ヒロインたちは、悪を改心させるだけで殺さないんですね。
遠藤　ええ。敵を倒すっていう解決法ではないです。改心させなければ再犯はありますし……。実はメタモルVっていうのは代理刑事という、宇宙刑事から任命されているという立場なので、相手の手に縄をかけるという形なんです。かわいい女の子たちがよってたかって敵やっつけて、そのまま死んじゃうっていうのはちょっと救いがないなと思いますから（笑）。
——プレイされるターゲットはどの辺に置かれてますか？
遠藤　何を作っても自分と同年代になっちゃうんですよね。おっきいお友達ですね（笑）。それと今回は、女性の方にプレイしていただきたいです。実は結構フェミニストな思想が入ってますんで。現在TVアニメ的なゲームはいっぱいありますが、6～7年前に草分け的な「シルキーリップ」を作って、今回のメタモルはいわばその流れの集大成的な部分があると思っています。この作品でユーザーに自由に遊んでもらえると嬉しいです。

遠藤正二郎

代表作は、メガCD用「魔法の少女シルキーリップ」、「Aランクサンダー・誕生編」、サターンでは「メタルファイター♡MIKU」や「真実の世界〜MARICA」など。氏のことがもっと知りたい人はホームページへGO！
http://www02.so-net.or.jp/~endo/op.htm

『TV感覚で1話ずつプレイしてください』

本物のテニスがここにある！

SELECT A COURT
PYRAMID CITY
OCEAN CRUISE
COLISEUM

テニス・アリーナ Tennis Arena

完成度100%
●UBIソフト
●4月9日発売予定
●5,800円●スポーツ
●マルチターミナル6対応

メーカーから一言
モーションキャプチャーの使用により、かなりリアルなテニゲームになったと思います。サーブ、ボレー等、実際にテニスをしているような気分で、これからのアウトドアの季節に備えてください！

プレイモードの紹介&勝つためのテクニック講座

発売が間近に迫ってきている本格テニスゲーム「テニス・アリーナ」。今回は、今まで紹介しきれていなかった3つのプレイモードの紹介と、対コンピュータ戦や対人戦でのプレイに役立つテクニックを伝授していこう。ポリゴンを使用し、本物さながらのリアルな動きが追求され、プレイ感覚もより本物に近い作りになっているぞ。

勝つためのテクニック
アフタータッチをマスターしろ

テニスプレイのテクニックのひとつ「アフタータッチ効果」。これは、ボールを打った瞬間に、手首の返しなどにより、ボールに回転を加え、特殊な変化をつけるというもの。このゲームでもＬＲボタンを使用することで、その高度な技術が簡単に再現できるのだ。相手を翻弄するためには必ず身につけておきたい。

方向キー上＋Ｒボタンでこんな軌跡を描く。一度ライン外に出てギリギリでライン内へ。

孤独な戦い… SINGLES

人間対人間、もしくは人間対コンピュータで1対1でのプレイを楽しむモード。パワーヒッターやベースラインプレイヤーなど、特徴づけされた8人のキャラクターの中から、好きなキャラクターを選んでプレイしよう。自分のウデだけがたよりの、テニスの孤独な感覚を味わうことができるのだ。

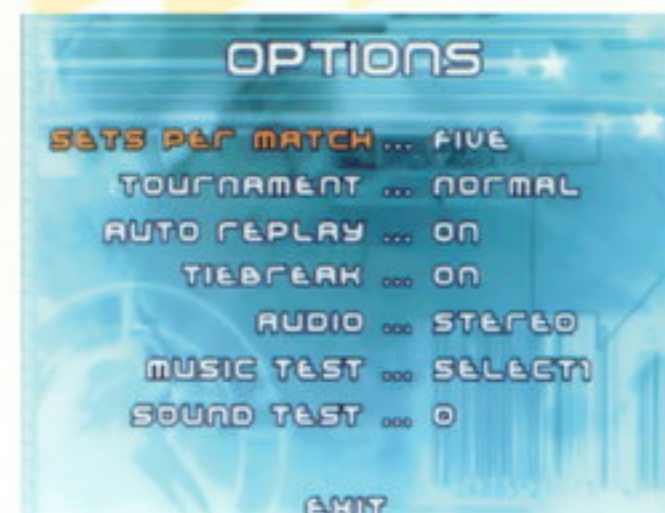
2人で協力？ DOBULES

孤独な闘いに暖かい光？ としてパートナーとコンビを組んで2対2でゲームするモード。パートナーをコンピュータにしてプレイするもよし、友達を集めてワイワイプレイするもよし。自分以外の3人をすべてコンピュータにすることもできるぞ。

プレイモードは3種類快適なプレイ環境を OPTION

SINGLES
DOUBLES
TOURNAMENT
OPTIONS

OPTIONS
SETS PER MATCH ... FIVE
TOURNAMENT ... NORMAL
AUTO REPLAY ... ON
TIEBREAK ... ON
AUDIO ... STEREO
MUSIC TEST ... SELECT1
SOUND TEST ... 0
EXIT

オプションモードは、プレイ環境をより快適にするための数々の設定ができる。ゲーム数の変更やタイブレーク（ゲーム数がデュースになること）でのプレイ、サービス権が1ポイントでチェンジする15ポイント先取ゲームのあり・なしも設定できる。

8人の中で頂点を目指せ！ Tounament

8人もしくは4人で勝ち抜き戦を行い、その中からベストプレイヤーの称号を得るにふさわしい優勝者を決定するトーナメントモード。ダブルス同様4人まで参加でき、パーティープレイにもってこいだ。ちなみにトーナメントをはじめとしたすべてのモードは、オプションでゲーム数などの設定を変更することで、より手軽に楽しむことができる。

トーナメントを制するのは最強プレイヤーの証

TOURNAMENT
PRESS START

写真のように、トーナメントの参加プレイヤーを全員女性にして、レディース大会なんていうのを開いてみるのも面白い。

徹底攻略

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

データ満載、重要ポイントをピックアップ！
至れり尽くせりの攻略ガイド!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

●SNK●発売中●ソフト単体5,800円　拡張RAMカートリッジ同梱7,800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ必須

最強のオロチチーム出現コマンド公開&システムの秘密をさぐる

発売直後の今回は、オロチチーム（中ボス）3人のキャラクターを使用可能にするコマンドの公開と、復習をかねて、さらに深く突っ込んだシステム解析をしていく。闘いを有利に進めていくには重要なポイントもあるのでしっかり頭に入れておいて欲しい。とくに、連続技に関係する簡略化コマンドや追い打ちの項目は、理解していれば勝率もグッとアップする。次回からは、対COM戦必勝テクや、強力な連続技を披露していく予定だ。

オロチチーム出現コマンド

キャラセレクト画面で
ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナを
使用可能にしたあとスタートボタンを押しながら
↑←↓→↑↓＋ＢＸ同時押し

The King Of Fighters Ninety-Seven

オロチの血に恐怖しろ！

これで、総勢35人すべてのキャラクターが出揃ったぞ。

社、シェルミー、クリスの3人が、オロチの力に目覚めて数々の強力な必殺技を身につけた。

オロチ社

技	コマンド
ばく	接←or→＋X
べき	接←or→＋Y
ぶ	→＋B
むせぶだいち	接→↘↓↙→＋AorX
にらぐだいち	接←↙↓↘→＋AorX
おどるだいち	←↙↓↘→＋BorY
くじくだいち	↓↙←＋AorX
☆あらぶるだいち	接←↙↓↘→←↙↓↘→＋AorX
☆ほえるだいち	↓↘→↓↘→＋AorX
☆あんこくじごく ☆ごくらくおとし	接→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorX

オロチシェルミー

技	コマンド
ばくらい	接←or→＋X
えんらい	接←or→＋Y
こうらい	→＋B
やたなぎのむち	↓↙←＋AorX
しゃじつのおどり	↓↙←＋BorY
むげつのらいうん	←↙↓↘→＋AorBorXorY
らいじんのつえ	空中↓↘→＋BorY
☆しゅくめい・げんえい・しんし	↓↙←↙↓↘→＋BorY
☆あんこくらいこうけん	↓↘→↓↘→＋AorX

オロチクリス

技	コマンド
ちのばつ	接←or→＋X
てんのつみ	接←or→＋Y
むようのおの	→＋A
かがみをほふるほのお	↓↙←＋AorX
つきをつむほのお	→↓↘＋AorX
ししをかむほのお	接←↙↓↘→＋AorX
たいようをいるほのお	↓↘→＋AorX
☆だいちをはらうごうか	↓↘→↓↘→＋AorX
☆あんこくおろちなぎ	↓↙←↙↓↘→＋AorX

※文中略語表記は、P…パンチ、K…キック、C…キャンセル、J…ジャンプ、ADV…アドヴァンストモード、EXT…エキストラモードをあらわしています。ボタン表記は、初期配置に準じており、コマンドは、キャラが右向きのときのものです。コマンド表内の☆は超必殺技です。

モード別基本システム

ＫＯＦ'97にはアドヴァンスト、エキストラの2種類のモードがある。それぞれ一長一短があり、プレイスタイルによっても使い勝手が違ってくるだろう。ここでは両モードの基本システムについて詳しく説明していこう。

アドヴァンストモード

ジャンプ

上要素入れっぱなしで通常J。方向ボタン一瞬上要素で小J、方向ボタン一瞬下要素・一瞬上要素で中J、方向ボタン一瞬下要素・方向ボタン入れっぱなしで大Jになる。使い分けよう

高さ
距離
ノーマルJ
小J
中J
大J

ダッシュ小Jは中Jと同じ効果になる。

ダッシュ

いつでも必殺技や通常技を出せるが、通常投げとガードのみ、ダッシュ終わり際の硬直が解けた後でなければ出せないので注意。方向ボタン入れっぱなしで走り続ける。

レバー→→で一定距離、地面の上をダッシュする。

緊急回避動作

方向ボタンニュートラル＋ABor→＋ABで前転、←＋ABで後転になる。発動直後から移動し終わるまでが無敵になっているが、投げられ判定は残っている。終わり際には小さな硬直があり、しゃがみ弱Kなどの連打のきく技で潰されることが多い。ダッシュ中に入力することで移動距離を伸ばすことも可能で、前転なら相手の裏にも回り込むことが可能。

相手の攻撃を回避しつつ、接近や後退ができる。

レバー→→入力直後、ABで…

距離にこれだけの差がでるのだ。

パワーゲージ＆超必殺技

必殺技を出すor通常攻撃&特殊技を相手に当てるor相手の攻撃を受けることで蓄積されるパワーゲージ。ゲージが満タンになるとゲージ横のストックが1つ増え、最大3つまでストックが可能。ストックの数だけ、任意に超必殺技やパワーMAX状態を発動できる。さらに、ガードキャンセル打撃技・緊急回避にもストックを必要とする。パワーMAXを発動するとタイムゲージが現れ、ゲージがなくなるまでその状態が持続する。パワーMAX状態は、攻撃力が1.25倍、攻撃をヒットさせたときの反動が大きくなり、超必殺技はパワーMAX版になるなどの効果が得られる。だが、カウンターも取られやすくなり、攻め込まれたときの危険性が増すリスクも背負うことになる。この効果は、ADV、EXT両モード共通だ。

パワーＭＡＸ版超必殺技を使用するには、ストックをさらにひとつ消費する。

ラウンドスタート直後なのに、引き継ぎでストックがある。

エキストラモード

ジャンプ

EXTには通常Jと大Jの2種類のみ。方向ボタンを上方向にコンッと一瞬だけ入れれば大Jになるが、入力後方向ボタンをニュートラルに戻す必要がある。これは両モード共通だ。

相手と距離をあけるのに、かなり役に立つ大J。

ステップ

ADVと違い、一足飛びのステップ。宙に浮くので、下段攻撃をスカしたりすることも可能だが、着地後に硬直がある。距離やスピードはキャラによって差がある。

ステップ中に空中必殺技は出せなくなっている。

攻撃避け

発動直後から終了まで、全身無敵になりスキもない。が、投げられ判定は残っているので要注意。EXTには投げはずしがないので通常投げで簡単に投げられるぞ。

飛び道具や跳び込み攻撃を避けるのに重宝する。

パワーゲージ＆超必殺技

任意にゲージを溜められるのはEXTの特権。相手の攻撃を受けたときも少し溜まる。ゲージが満タンになると、ADV同様POWゲージが現れ、ゲージがなくなるまでパワーMAX状態になる。MAX状態の効果はADVと同じだが、超必殺技、ガードキャンセルを出した時点でMAX状態でなくなるので注意。さらに、残り体力が少なく(点滅赤ゲージ)になった場合、超必殺技が何度でも出せ、ここでパワーMAX状態になれば、パワーMAX版の超必殺技が使用できる。

ABX同時押しで任意にゲージを溜められる。

超必殺技やガードキャンセルを出したらゲージはなくなる。

投げ技はずし

投げられる直前に、AB同時押しor方向ボタン下要素＋ボタンで投げ抜け可能。しかし、必殺投げと一部の通常投げは抜けられなくなっている。抜けた後はキャラによって有利不利があるが、基本的には五分。

抜けられればノーダメージ。この後の駆け引きが熱いのだ。

KOF'97のシステムを深くさぐる

闘いの最中に不思議な現象を目の当たりにして疑問に思うことがあるハズ。その疑問をシステム面から検証し、逆に闘いを有利に運ぶために利用しよう。

簡略化コマンド（編集部調べ）

必殺技の暴発に悩まされる、それは、複雑なコマンドの大幅な省略が可能なために起こる現象なのだ。たとえば、しゃがみ弱KC→必殺投げ(←↙↓↘→＋A)の場合、↙＋しゃがみ弱Kの入力後、→＋Aで簡単に出てしまう。さらに、コマンド最後のボタンを離さずに押しっぱなしにしていると、少しの間、必殺技の入力が成立している状態を保てる。これを利用して、何かの行動中に早めにコマンド入力→ボタン押しっぱなしで、硬直が解けて最も早いタイミングで必殺技を出すことが可能なのだ。

追い打ち攻撃も、簡略化コマンド＆早め入力＆ボタン押しっぱなしで……。

最速のタイミングで技をヒットさせられる。

簡略化コマンド一覧

基本コマンド	簡略化コマンド
←↙↓↘→	↙→、←↓→、←↘→
→←↙↓↘→	→↙→、→←↓→、→←↘→
→↘↓↙←→	↘←→、→↓←→、→↙←→、→↙→、↘↙→
↓↙←↙→	↓←→
↓↙←↙↓↘→	↓↙→、↓←↓→、↓←↘→
↓↘→↓↘→	↓→↓↘→、↓↘↓↘→

打撃防御

KOF独特のシステムである打撃防御。これは、特定のモーション中に相手の攻撃をガードできる部分が備わっている必殺技のことで、ガード後、そのまま必殺技の残りモーションに移行する。相手から見れば、なんとなくガードキャンセルされたような感覚になり、攻める手が中断させられる。ガード可能な技であれば、飛び道具でも超必殺技でもガードできるが、必殺技の場合はキッチリ体力を削られる。打撃防御技を3つも持っている京は、攻めている間に偶然防御なんてことが多々あるのだ。

特に狙っていかなくても偶然ガードできることが多い。狙えればなおよし。

自動的にガードして、そのまま反撃する形になる。

打撃防御技一覧

キャラ	技
京	百式・鬼焼き、百拾四式・荒咬み、百拾五式・毒咬み
テリー	ライジングタックル
リョウ	猛虎　雷神剛
ケンスウ	龍連牙・天龍
チン	柳燐蓬莱(弱)
チャン	鉄球粉砕撃
社	アッパーデュエル

特殊技

全キャラが1つ以上持っている特殊技。方向ボタン＋ボタンで簡単に出すことができ、中には中段技になっているものも存在し使用頻度は高い。さらに、通常技にキャンセルをかけることもできる。キャンセル可能な通常技は必殺技とは別に設定されていて、ふっ飛ばし攻撃にはキャンセルがかけられないなどの違いが見られる。特殊技の中には必殺技でキャンセルできるものもあり、通常技C→特殊技C→必殺技とつなぐことも可能だ。キャンセル不可と設定されている特殊技にも、通常技キャンセルで出した場合のみキャンセルできるものもいくつか存在する。庵の→＋Bで出せる外式・轟斧　陰"死神"もそれにあたり、通常技C→轟斧C→必殺技が可能(連携)となっている。注意して欲しいのは、中段判定を持つ特殊技を通常技キャンセルした場合、中段特性が失われ、しゃがみガード可能となってしまう点。しかし、通常技に遅めにキャンセルをかければ、連続ヒットはしないものの中段特性が残り、連携としてはかなり優秀で役に立つ。空キャン（通常技を空振りしてキャンセルをかける）で中段特殊技を出した場合も、遅めキャンセル同様に中段判定が残る。

通常技キャンセル中段特殊技は、中段判定がなくなりしゃがみガードされてしまう。したがって、遅めキャンセルで翻弄する必要が出てくる。

キャンセル必殺技のように、特殊技で通常技をキャンセル可能。

さらに、その特殊技がキャンセル可能であれば、ここから……。

各種必殺技につなげることもできる。操作も簡単でお手軽だ。

必殺技投げとガード不能打撃技の違い

案外簡単に決まると思われている投げ技だが、意外と悩まされるシステムで構築されている。ガードモーション中や、ガード硬直が解けた直後、食らいのけ反り硬直が解けた直後、起き上がり直後は、一定時間通常投げは決まらないようになっている。つまり、空中で技を空振りして、着地に通常投げを決めようとしても、ガードモーションをとられていれば、強Pや強Kが虚しくガードされるだけなのだ。投げが決まるようになるには、一定時間が経過するか、相手が技を出すなどしてガードモーションでなくなる必要がある。だが、必殺技投げは食らいのけ反り硬直を投げることができ、連続技が可能。

さて、必殺技投げとガード不能打撃技(アンディの撃壁背水掌など)の違いだが、必殺技の投げは、投げ間合いでコマンド入力後、投げ技が成立した時点で瞬時に相手をつかみ、投げに移行する。投げが成立したら（モーションに入ったら)、脱出は不可能だ。しかしガード不能打撃技の場合は、投げが成立した時点で打撃技が発生するのみ。この打撃技は通常技と同じで、技がヒットするまで相手は自由に動くことが可能だ。よって、相手の攻撃で潰されたり、ジャンプで避けられることもある。さらに、攻撃避けを投げようとしても打撃技がスカるので決まらない点にも注意が必要だ。2種類のコマンド投げの特性を熟知しておこう。

のけ反り硬直を投げられる必殺技投げを連続技に。

ガード不能打撃技の打撃技部分では、攻撃避けを捕らえることはできない。

キャラクターの相性

ＫＯＦ'97に登場するキャラクターには相性というものが設定されていて、援護攻撃やADVでのゲージストックの引継ぎに大きく関係してくる。援護攻撃とは、闘っている自分のキャラが気絶もしくは、つかみ技を受けているときにABXの同時押しで待機中のキャラに相手を攻撃させるというものだが、ダメージは与えられない。ゲージストックの引継ぎとは、あるキャラがラウンド中に溜めたストックを、次のキャラに引継ぎ、ラウンド開始時にゲージストックされた状態で闘い始められること。これにはキャラの相性が深く関係し、相性によってストックの増減がある。詳しくは表を参考に。相性のマークはキャラセレクト時にXボタンで見ることができる。

マークの見方	
😊	相性最高。援護確立100%(気絶時のみ。つかみ技は100%ではない)。引き継ぎ時にゲージストック+1される。
😐	相性普通。相手より体力が少ない場合にのみ援護確立50%で助けにくる。引き継ぎ時のゲージストック変化はない。
😠	相性最悪。どんなときでも助けにはこない。引き継ぎ時にはゲージストックがいくつあってもゼロになってしまう。

待機中のキャラが倒されてなくて、画面内に見えていることが大前提。

援護攻撃は、攻撃してくれるけどダメージはなし。

引継ぎで、開始時から超必殺技やパワーMAX発動できるのはEXTにない特権。

でも、キャラクターの相性が悪いとストックがゼロに。

空中追い打ち攻撃

KOFの面白さの1つにこの空中追い打ち攻撃がある。普段決めにくい必殺技や超必殺技も、空中追い打ちでなら確実に決めることが可能だったりする。カウンターヒットの後や、空中追い打ち可能な必殺技をヒットさせた場合に狙えて、たいていの通常攻撃&特殊技、それに必殺技や超必殺技をヒットさせることが可能。パワーゲージやストックの状態、追い打ち後の行動を考えて技を当てていきたい。超必殺技が使える状態なら迷わずキメていく。そうでなければ、いったん仕切り直しになるダウンを奪うか、ダウンさせずに攻めを続行するかで当てる技を変える。必殺技の中には空中追い打ち不可と設定されているものもあるが、そんな必殺技を強引に当てていく方法も存在する。通常技キャンセル(空キャン)で空中追い打ち不可設定の必殺技を出した場合のみ、謎の空中ヒットしてしまうのだ。ロバートの極限流連舞脚→龍虎乱舞を例に取ると、龍虎乱舞は空中追い打ち不可設定の技だが、空キャンすることで空中ヒットするようになるのだ。これを知ってるのと知らないのでは雲泥の差だ。

ダウンを奪うならふっ飛ばしか、必殺技を当てる。

極限流連舞脚から龍虎乱舞につなげるには…

簡略化コマンド↘+弱P、←Pで空キャンし、

空中でヒット。そのまま龍虎乱舞が全段入る。

空中ガード

KOFの空中ガードは、垂直ジャンプとバックジャンプでのみガードが可能。ただし、ほとんどの超必殺技は空中ガードが不可能だ。さらに、間合いが離れすぎていると空中ガード可能な飛び道具でさえ、ガードできなかったりするので注意。

この距離だと、ガードモーションにならずにガード不可能。

慟哭 そして…

●データイースト●発売中(2月26日発売)●6,800円●トラップアドベンチャー●18歳以上推奨●シャトルマウス対応

隠しキャラクター「華苗」を含む3人の女の子を攻略!

メイドである子鈴に便乗して家出をしてしまった資産家の令嬢。勝ち気な態度を見せるが、裏表のない子供のような無邪気さも持ち合わせている。

怒りの影に純粋な優しさ

ノーマ・ウェンディ

ゴールドイベント ねぇ、うちの執事にならへん?

発生条件:右上の水かけイベント後、千砂、ノーマ、子鈴の生死イベントに成功し、子鈴の生死直後に洗車場でノーマと話す

寒い洗車場の床に張られた氷で滑ってしまったノーマ。事件に巻き込まれてしまったことに対する不安から、彼女はこの廃屋に来ることになったいきさつを語りだした。すべてを話し、吹っ切れたノーマはとびきりの笑顔を見せてくれる。

嘘の報復は、無邪気な笑顔と冷たい水

発生条件:鍵04を使って扉を開けた後、洗車場へ行く

この廃屋は危険だという主人公の忠告を聞かず、1人で行動を始めたノーマ。洗車場で死体の話をするが、取り合ってはもらえない。しかも人を騙すなんてと逆に怒られてしまった。しかし、彼女の報復は水を浴びせることだった。噴き出す水の向こうに、ノーマの笑顔が見える。

ノーマの謎かけ、正解の特典は?

発生条件:ノーマと一緒に行動中、応接間の「25度パネル」を解く

広い部屋でノーマに会い、一緒に子鈴を探すことになった。ノーマから手渡されたメモを解読して、応接間へ行くと、ノーマから正解と一言。さらに、「25度のパネル」を解くと、ノーマの主人公を見る目も大きく変わるはず。パネルを解いた後は、ノーマの無防備な姿が見られるという特典もある!?

パネルの解き方は、写真を見れば一目瞭然!? 「数字」そのものではなく、パネルの「見た目」が関係するのだ。

生死イベント 分厚い板と水の檻から助け出せるか?

発生条件:壊れたエレベーターを直して1階に降りてきた後、浴室へ行く

脱衣所で聞いた水の音が気になり、浴室を覗くと勢いよく水が注ぎ込まれる浴槽の中に、気を失ったノーマが閉じ込められていた。さらに蛇口は針金で固定され、浴槽には何重にも板が打ち付けられている。ここでは2、3階で手に入れたアイテムを使って1つ1つトラップを解いていこう。まずは水を止めることだが、針金は屋根裏部屋で見つけたあの工具で切断し、コックは代用できるものを探してくればOK。板は釘を抜く工具を使おう。

古びた板はまるでノーマの存在を否定するかのごとく大きくクロスを描いている。

使用アイテム:コック・ペンチ・バール

子鈴の身に起こったことを知った、悲しみのノーマ。いつみの声は届いているのだろうか?

ONE POINT ノーマが見せるいくつもの顔

いきなり不機嫌そうな顔で、登場したノーマだがシナリオを進めていくと、さまざまな表情を見せてくれる。心を許した相手に見せる優しい笑顔や、大切な人を失ったときに見せる悲壮の表情。このゲームに登場するキャラクターの中でも、特にいろいろな表情を見せてくれるノーマの2つのシーンを見てみよう。

ベッドで休む主人公に、布団をかけてあげるノーマ。普段からは想像もつかない行動だが……。

廃屋の中で不可解な行動をし続ける子鈴。その裏には過去の悲しい思い出が隠されていた。廃屋での事件の真相を知るには、外すことのできないキャラだ。

過去に翻弄される哀しきメイド
白川子鈴

これが、目的だったんですか？

子鈴：「こんな脅しをかけて…。何をなさりたいんですか？」

忠告を聞かず、主人公に嘘を付いてまで身勝手な行動を続ける子鈴。子鈴が持つメモを見るために、主人公は子鈴を相手に芝居を打つが……。

ゴールドイベント　発生条件：脱衣所から出てくる子鈴を目撃する。ノーマの生死に成功する。屋根裏部屋から一緒に行動し、納戸に連れ込まれる。メイド部屋で子鈴を脱がす

着替えの服は過去を思い出させる

発生条件：洗車場で油を浴びた子鈴にメイド服を持って階段で会う

鍵02を使って扉を開けた後、応接間の前で子鈴に会う。廃屋に閉じ込められたという話をすると、シャッターを開ける鍵を探してくると1人で洗車場へ行ってしまう。そこで彼女は誤って、服に油をこぼしてしまうのだ。ここで主人公ができることは、彼女の着替えを探してあげること。メイド服がどこかにあったが、覚えているかな？

使用アイテム：メイド服

15パズルに書かれた文字

発生条件：広い部屋で子鈴と一緒に15パズルを解く

ノーマや神田川と行動せずに広い部屋へ行くと子鈴がいる。彼女に郵便局員の死体の話をした後、再び話し掛けると、子鈴はノーマが見つけたという15パズルの話を始めるので、これを解こう。このパズルを解くと、鍵を使う場所のヒントが出てくる。無理に解く必要はないが、ちょっとしたミニゲームとして遊んでみては？

子鈴：「あ。そういえば、ノーマ様が不思議なものを見つけたんです」

子鈴に廃屋に来た理由などを質問をすると、はぐらかすように15パズルの話を始める。

生死イベント　トロフィーの下には裏切りの罠？

発生条件：ノーマと真理絵からメモの話を聞いた後、子鈴を追ってメイド部屋へ行く

メイド部屋から逃げるように出ていった、子鈴を追って賞状部屋へ。すると子鈴は机の上にあるトロフィーに手を伸ばそうとしていた。しかし、何かの罠ではないかと危険を感じた主人公は、子鈴を制して自らでトロフィーを調べる。メイド部屋から移動する際、それまで通ってきたイベントによって、状況が変わるので注意。

子鈴：「あの人が…。こんなことをするなんて」

メイド部屋でゴールドイベントを通っている場合、生死イベントに成功すると子鈴が今までの行動を詫びて、彼女の真実と過去を少しだけ語ってくれる。

トロフィーに仕掛けられたトラップは、下からのびているコードに注目。コードは引き出しまでのびていて、中にはスイッチがある。このどちらかを切ってから、トロフィーを持ち上げること。解除する手順を間違えないように注意。

幸せなあの頃へは戻れない

梨代と同じく、子鈴には事件の真相を知るエンディングがある。子鈴の場合はゴールドイベントの条件を揃えると、彼女の過去がわかるのでおのずとこの廃屋で起こったことや事件の真相が見えてくる。ノーマの屋敷に勤める前は、今は廃屋になってしまったこの屋敷に勤めていたという子鈴。生死イベントを成功させると、彼女が何故今まであんな不可解な行動を取っていたのかを教えてくれる。すべては同じくこの屋敷で生活をしていた、ある人物をかばうため。幸せだったこの屋敷での生活が、終わってしまった理由は一体なんだったのか？　思い出の場面に映る少女に見覚えがあるような……。

ノーマが危険な目にあっていた脱衣場から逃げるように出てきたり、納戸での演技。そんな嘘の裏には哀しい過去があった。

彼女の過去には何が…!?

発生条件：ゴールドエンディングの条件を揃えて、運転手の死体からカセットテープを入手し、脱出口を開ける（梨代で4ポイントとらないこと）

過去の記憶を持たず、廃屋の中で静かに時を過ごしている少女。主人公と出会うことで徐々に記憶は取り戻すが、そこには哀しい真実しかなかった……。

廃屋に住まう薄幸の美少女

華苗

ここから下を見ていると何か思い出せそうなの

2階にたたずみ静かにホールを眺めている華苗。失った記憶を取り戻そうとしている彼女を連れて、1階のホールへ降りる。しばらく様子を見た後、もう少しここにいると言う華苗に、主人公は自分の上着をそっとかけた。

ゴールドイベント 発生条件：あらかじめホール2階にラダーをかけておき、地下でサクラを助ける。運転手の死体からカセットテープを入手した後、2階ホールへ行く

1 月明かりに照らされた屋根裏の少女

発生条件：千砂の生死イベント後、機械室へ行く前に屋根裏部屋へ行く

エレベーターで2階に上がった後、屋根裏部屋へ行くと窓の側にたたずみ月明かりに照らされた少女がいる。薄いネグリジェを着た姿からこの廃屋に住んでいると想像できる。彼女と目が合うと逃げるように走り去ってしまう。その後機械室でエレベーターを直していると再び少女がやってきた。ドアの隙間からこちらの様子を覗っているとこを見て、声をかけようと立ち上がったが、焦ったせいかよろめいて指を怪我してしまう。そんな様子を見て立ち去ってしまった少女。機械室の外には「ばんそうこう」が置かれていた。

2 お腹が空いた小犬に「わんわんグルメ」

発生条件：ノーマ生死後、1人で行動中に応接間付近の廊下で小犬に会う

1階から2階へ続く階段の付近で、小犬を見かける。屋根裏部屋にいたあの少女が抱いていた子犬。物欲しそうな顔をして見上げてくる小犬に、廃屋で入手したドッグフードをあげると、うまそうに食べはじめた。そこへ現れた少女は、ばんそうこうのお礼を聞いて頬を赤らめると、小犬を抱いて立ち去ってしまう。

使用アイテム：わんわんグルメ

一也　：「そうだ、これ食べるか？」

3 小犬の名前はあの思い出の花と同じ

発生条件：梨代がだんろ部屋から出た後に、アトリエへ行く

アトリエの前で少女とすれ違う。残酷な方法で殺されかかったノーマのことを思い出し、この廃屋に1人でいるのは危険だと話をするが、「サクラ」がいるから平気と小犬を抱きしめて言う。ようやく彼女と話ができるようになったものの、少女は何故ここにいるのか？　そして自分の名前すらも忘れてしまっていた、彼女の過去には一体何があったのだろうか？

少女：「大丈夫、サクラがいるから」

4 夢の中で少年が教えてくれた名前

発生条件：梨代が閉じ込められた後、資料室へ行く

資料室で少女は自分の名前を思い出したと教えてくれた。それは夢の中で出てきた少年が呼んでいた名前だと彼女は言う。その夢の意味を聞いてくる少女に、何と答えるかはプレイヤーしだい。選択肢で「それが本当の名前だろう」と答えると彼女の笑顔が見られる。ここで初めて「華苗」という名を知ることになるのだ。

少女：「それより…私、自分の名前を思い出したの」

あなたの暖かさを忘れない――

廃屋の中にいた人々を逃がした後、1階のエレベーター付近にある部屋の前で涙を流す華苗を見かける。彼女は辛い過去をも含め、すべての記憶を取り戻してしまった。部屋の中を見れば主人公も華苗の真実、この廃屋の中で起こった事件のことをすべて知ることになるのだ。

発生条件：梨代、子鈴で4ポイント溜めずに、香苗のゴールドイベントを通り、脱出口を開ける

華苗：「すごくあったかかった。
あなたが側にいるみたいだった…」

5 暖炉の炎が過去の恐怖を思い出させる

発生条件：ノーマが生きている状態で、鎖の部屋で「誰かが時々来る」という話を聞いた後、だんろ部屋へ行き、廊下に出る

だんろ部屋の前で見かけた華苗の格好を見て、寒そうだと感じた主人公は華苗をだんろ部屋へと招き入れた。しかし、華苗は暖炉の炎を見た途端突然に苦しみだす。過去の恐怖か幻覚に苦しんでいるのだと思っていたが、体をよじって苦しむ彼女の体に、赤い斑点のようなものが浮かび上がる。彼女を落ち着ける方法は、手を握ってそばにいてあげることだ。

華苗：「い…息…できな…っ」

6 秘密が詰まった日記を開くと…

発生条件：階段部屋の鍵を開けた後、そのまま1階の踊り場へ行く

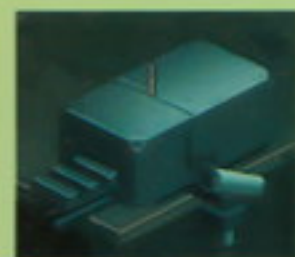
階段部屋の1階、踊り場にある壷のあたりを調べてみると日記帳が見つかる。日記帳を手に取った瞬間、小犬のサクラが落とした日記帳をくわえて持っていってしまった。その後現れた華苗は、先ほどだんろ部屋で苦しんだことについて、そして戻ってきた記憶について少しずつ話始めた。

気がつくと私はいつも病院にいて、誰から逃れようとしている。

7 車に迷い込んだ「さくら」を助け出せ

発生条件：ガレージに入った後、地下1階の廊下にある扉の前に行くと華苗の悲鳴が聞こえる。その後再びガレージに入る

メイド部屋付近にある扉の前に行くと、華苗の悲鳴が聞こえてくる。悲鳴が聞こえてきたガレージに行くと、壊れた車のトランクの中にさくらが入り込み、出せなくなってしまっていた。ここではトランクを無理にこじ開けず、鍵を使って開けよう。

華苗ちゃんは車に寄り添い、心配そうにトランクを見ている。

奥の机の付近にある万力は、人の力では動かせない。車の付近に落ちている鉄パイプを利用しよう。これを使って無理にトランクをこじ開けようとすると華苗が勝手に助け出してしまう。

華苗：「ありがとう…」

使用アイテム：
鉄パイプ・謎の鍵

ONE POINT 1つでも逃すと2度と会えなくなる

華苗のイベントは他のキャラと違い、すべてのイベントを順番に通っていかないと、華苗に会えなくなってしまう。イベントが起こる受け付け時間が短いため、上で紹介した発生条件の時に必ず行くようにすること。また華苗が登場するのは、2、3階に上がってからなので、華苗を狙うならそれ以降は他のキャラと行動しないようにしよう。華苗のエンディングは2種類あり最後のゴールドイベントを通ったか否かでその種類が決まるようになっている。どちらのエンディングも必ず1～7までのイベントを通らなくてはならない。

すべてのエンディングを見るために

慟哭の攻略最後のしめくくりとして、エンディングの種類とその決定の仕方を紹介しよう。エンディングが決まる条件は、どの女の子のエンディングポイントが一番入るイベントを通っているか？　また、そのキャラのゴールドイベントを通っているか？で決まるようになっている。

エンディングの種類

ゴールドエンディング：
その女の子のポイント数が一番多く、ゴールドイベントを見ると発生

ノーマルエンディング：
ゴールドイベントを通らず、ポイント数が一番多い

犯人対決エンディング：
梨代・子鈴・華苗のみ発生。ゴールドイベントを含め特定の条件を満たす

エンディングには優先順位がある

順位
1. 笹本梨代
2. 白川子鈴
3. 華苗
4. ノーマ・ウェンディ
5. 羽鳥いつみ
6. 青木千砂
7. 椎名真理絵

ゴールドイベントを含めて4つあるエンディングのポイント数。一番多いキャラが同数だった場合は、左の表の優先順位にしたがって決定する。梨代はポイントの入るイベントが見つけにくいため、エンディングを見るのがかなり困難。最初はポイントのイベントが見つけやすいノーマや子鈴のエンディングになるのでは？　逆に見つけにくいのは千砂。千砂本人が関係しないところで、ポイントが入るイベントの発生を左右してしまうからだ。

ゴールドイベント発生条件

キャラ	条件
梨代	梨代の生死イベントに成功した後、地下1階の物置のタンスの中からピアノ部屋へ行き、ピアノの鍵を開けて（鍵は資料室のパソコンから入手）部屋から出る。
いつみ	階段部屋の鍵を開けた直後に、1階のエレベーターの前へ行き、いつみと会う。千砂、ノーマ、いつみの生死に成功していないと、このイベントは発生しない。
千砂	メイド部屋とピラニア部屋でチョウを見ておく。いつみの生死に成功した直後に、賞状部屋付近の階段へ行く。千砂、子鈴の生死にも成功する。
真理絵	いつみの生死イベント終了後、脱衣所で神田川と真理絵のイベントを見てから屋根裏部屋へ行く。右側にあるチェストから、天体望遠鏡を入手する。

※上の4人以外の条件は今号の攻略を参考に。

脱出口はどこにあるのか？

脱出口は、全員の生死イベントが終わるまで、当然わからない。脱出口の鍵は、最後となるいつみの生死イベントの後にわかるはずだ。脱出口のヒントは“エレベーター”。何故地下の扉に鍵かかかっていたのかをよく考えてみよう。ちなみに脱出口が開いた後、最後に1人で逃げるか？　残りの人を探すか？　という選択肢が出る。女の子とのエンディングを見るなら間違っても後者を選択してはいけない。

扉の中を照らすと、古びたはしごが闇から浮かび上がる。

EVE The Lost One

●イマディオ●発売中（3月12日発売）●7,800円●CD-ROM4枚組●1人プレイ用●マルチサイトアドベンチャー●全年齢推奨

エルディアへ旅立つまでのストーリー

前回、6月4日の最短チャートを公開した。けれど、詳しいストーリーについてはあえて触れなかった。今回は、日本からエルディアに舞台が移る、その6月4日になにが起きたのかを紹介していく。エルディアに旅立つまでのストーリーと、杏子編・スネーク編それぞれが、エルディアに着いた初日にどんな行動をとるのかを追う。

さらにエルディアの2日目、6月5日にスポットをあて、すべての謎の中心であった、EVEが目覚めるまでのドラマも追う。もちろん、最低限の行動でクリアできる、2人の最短チャートも公開だ。

ふたたびスネークに襲われる杏子。スネークの正体はいったい……？

“アレ”を巡る事件……

内閣調査室の新人捜査官、桐野杏子は、望月生物学研究所の所員瀬野尾靖夫の絞殺事件を調べていた。靖夫の死はどうやら、アルタイル・コーポレーションから依頼された極秘の研究が関係しているらしい。さらに調査を進めていくと、事件当日ワールド・インポート・タワーで靖夫は、女性を探していたことがわかる。それが、靖夫の恋人で、杏子がタワーで知り合った鈴田夏海だとわかったのは、時すでに遅く、夏海が自宅で殺害された後のことだった。

スネークは、遊びで作った爆弾をワールド・インポート・タワーに仕掛ける。爆弾は、予想以上の爆発で死者を出し、謎の人物アドニスに見とがめられてしまう。アドニスは、スネークを脅し、今は亡き瀬野尾靖夫が持っていた「茶色の小瓶を手に入れろ」と命ずる。

その頃、モニカという謎の観光客が「アレ」を持ってないかと、スネークの身辺を嗅ぎまわりだす。

社長室で気を失っていればよかったのに、のこのこ出ていってスネークに撃たれてしまう。

アレとは、エルディア前国王の記憶（メモリー）と呼ばれるもの。見城捜査官の調査で、アメリカ国防省が欲しているADDと呼ばれる、すべての疾患に効果のある新薬の開発に必要なものと判明する。

ワールド・インポート・タワーの最上階にある、工藤桂子の社長室から落ちていく桜把浩治。映画などでは、下にプールがあったりして助かることもあるけれど、ガラス屋根の下はエントランス。瀬野尾靖夫、鈴田夏海、そして桜把浩治と被害者は増えていく。望月正雄所長についても、生存の可能性は低い。そして、これにとどまらず、またひとり被害者が出ることに……。

SNAKEの正体が!!

スネークは鈴田夏海から茶色の小瓶を奪い取り、杏子に容疑がかかるよう夏海のバックを杏子の部屋に隠した。事件は進展しつつあった。しかしアルタイルの社員、桜把に正体を暴かれ、彼をタワーの最上階から突き落としてしまう。その場から立ち去ろうとするスネークの前に、杏子と雄二が現れる。その場をしのごうとするスネークだが、現れた桂子が言う「そいつが、犯人よ！」と。スネークは桂子を銃で撃ち、杏子をも狙う！

かろうじてその場を逃げる杏子を、まりなの車が拾ってくれた。しかしそんな杏子には、夏海殺しの容疑がかけられていた。杏子に残された道はひとつ。容疑をはらすため、エルディアへ行くしかない。そしてまた、アメリカ国防省により身柄を保護されたスネークも、エルディアへ向かうのだ。

まりなが担当したエルディアにまつわる事件の詳細を教えてくれる。頼りになる教官だ。

プリンに伝えてくれ

小次郎とプリシアの関係

小次郎の私立探偵事務所に、プリンという女の子が転がり込んでくる。じつは、このプリンこそが自己催眠にかかったプリシアで、王位継承に必要な版画の原板を手に入れるための行為だった。そうして、2人一緒の生活が始まった。そうこうするうちにプリシアは、小次郎に淡い恋を抱く。それが3年前、プリシアが女王になる直前の18歳の時の思い出だ。

エルディアで事件は解決するのか？

スネークを追うようにして杏子もエルディアへ飛び、事件は日本からエルディアに舞台を移す。前作では見られなかったエルディアの地に降り立ち、未解決のままになっていた謎やその後の事態の進展が明らかになる。

今回もまた、杏子編とSNAKE編に分け、事件がどのように展開していくかを解明していこう。

エルディアの地図

同心円状に広がる街路のエルディア。とても小さな首都のようだ。

移動できる場所はそれほど多くない。スネークは、ダンスホールへは行けない。

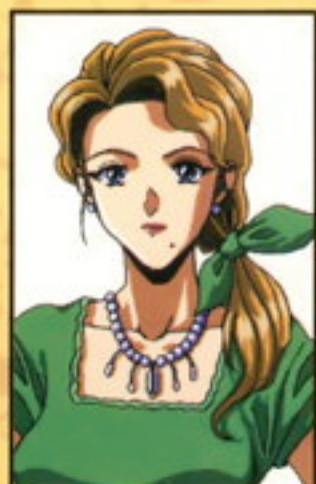
杏子編

JUNE 4

スネークによって鈴田夏海殺しの容疑者にされた杏子は、人目を忍んでエルディア入りする。

ぬれぎぬをはらすには、アメリカ国防省と対等に渡り合える力が必要だ。残されたかすかな望みは、プリシア女王。とても不確かではあるが、いまはそれしか考えられない。

ホテル ルカンシェ

杏子が宿泊地として選んだのが、隠れ家のようなホテル・ルカンシェ。ここは女主人がひとりで切り盛りするホテル。たまたま帰国したマイナも宿泊している。それ以外には、宿泊者がいないという寂れ方だ。

ルカ

エルディアの下町に古くからあるホテルをひとりで切り盛りしている。家族代々バスキーヤ派の信者。

誕生日：10月21日（天秤座）33歳。
身長172cm、体重56Kg。

勝手にひとりで想像して、気を回してくれるルカは、味方だ。

マイナ

プリシアが制定した国費留学生制度の第1次合格者。日本の大学で遺伝子工学の研究に明け暮れる。急遽女王に呼び戻された。

誕生日：4月12日（牡羊座）17歳。
身長153cm、体重46Kg。

電話

杏子はプリシア女王に面会するために、電話で小次郎の名を出してみるが、取り次いでもらえなかった。

困っていた杏子だが、マイナに頼んで直接プリシア女王と話すことに成功。さらにプリシア本人が、ホテルまで会いにきてくれた。すべて、はダシに使った小次郎のおかげ。

【小次郎】……ふぁ～い

かんじんの小次郎の名前を忘れてしまい、国際電話で、確認をするはめに。

小次郎からの伝言を聞くために来たプリシア。一瞬昔のプリンを思い出す。

【プリシア】……プリン、でしょう？

博物館

近くに博物館があることを知り、杏子はさっそく出かけることにする。杏子は観光客気分なのだろうか？

さしたる収穫もないままぶらつく杏子は、博物館の2階で軍服姿のアメリカ人にぶつかってしまう。それは……。

アメリカ国防省の秘密基地が博物館にあるとは、誰も気づかない。

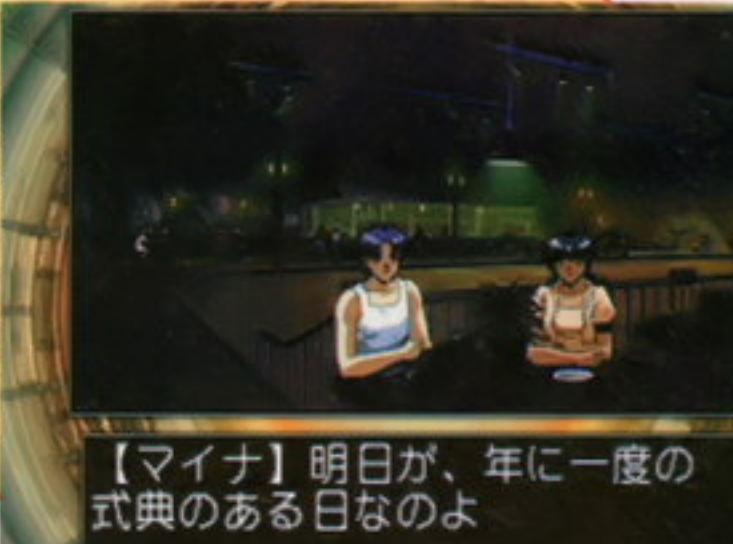
【軍人】そうですか、では

ダンスホール

夕食を一緒に食べようということで、ルカとダンスホールで待ち合わせる。そこで、エルディアの歴史ともいえるバスキーヤ派のことを知る。また、のちほどマイナから直接話を聞くために、このダンスホールを利用したりする。

好みの男性にはすぐにアプローチするルカ。ただし、同じバスキーヤ派の男性に限る。

【ルカ】う～っ、あそこのヒゲのハンサムさんと踊りたいなぁ！

マイナは、式典のために呼び戻されたと言っているが？

【マイナ】明日が、年に一度の式典のある日なのよ

杏子編

JUNE 5

エルディアの２日目。杏子の意外な発見から、ＥＶＥを目覚めさせられることがわかり、プリシアとエニア村で落ち合う約束をする。

ここで、前作で眠りについた御堂真弥子が目覚める。そう、ＥＶＥを目覚めさせるのは、スネークではなく杏子だった。

ホテル ルカンシェ

朝目覚めると、ついに追っ手が来たかと思わせる登場のしかたで、ルカが朝食を運んできてくれる。食事を出さないルカンシェだから、めったに料理をしたことのないルカの料理は、ものスゴいものだった。が、ありがたく好意をいただく。その後、本当にアメリカ国防省の追っ手が来たため、早々にエニア村へと杏子は向かう。

【ルカ】おはようっ！

勝手な思いこみで気遣ってくれるルカ。しかし、そのおかげで救われることもある。

エニア村

エニア村に着くと、喪服姿のプリシアが待っていた。どうやら、EVEを目覚めさせるのを誰にも気づかれないために、葬儀のふりをすることにしたらしい。

そして、式の中で、杏子によってEVEは蘇る……。

蘇ったEVEの記憶から、プリシアはADDを取り出すことに成功し、ただちに当日の式典で突然の発表をする。

棺に眠るEVEを見つめる杏子。すべての事件は、この瞬間のために起きたとも言えるし、この瞬間に終わるとも言える。杏子が手にするものによって！

【プリシア】間に合ったようですね

ＥＶＥの目覚めは、誕生や復活ではなく、前国王の記憶を完全に眠らせるためとも考えられる喪服姿のプリシア。とても複雑な心境だろう。

ついにEVEが目覚める時がきた

EVEの目覚めのシーンは、当然のごとくムービー。前作のイリュージョンや、スネークが目覚めさせたかもしれないパラレルワールドのイメージが、御堂真弥子の視点で垣間見られる。

プリシアが杏子を促す。棺に近寄る杏子。

この後、EVEは杏子によって目覚める。

前作のラストを思わせるセリフが、御堂真弥子に聞こえてくる。それは、眠る前に見た光景の幻影が見せたものなのか？

３年前の王位継承の時の格好のプリシアがささやきかける。御堂真弥子にとって、それはほんの数分前の出来事なのだろう。

事件は幕を閉じたかにみえるが……。

【プリシア】全世界に向けて宣言いたします

御堂真弥子＝前国王＝EVE

ロス・御堂大使が終始「あれ」と呼んだ娘、御堂真弥子は実在しない。嘘の記憶を持ったプリシアのクローン人間というのが真相だ。真弥子を産んだのは、病死したと発表され、その実、暗殺されたのではと噂された前国王の策略。衰える身体を捨て、若い生娘に頭脳を移植しようともくろんだのである。

そして数年間、真弥子として生活をしたのち王位継承をすれば、ふたたび国の実権を握れるとふんだのだ。

また、記憶が確実に復活できるように、研究開発中だったウィルスを完成させるために必要なデータを、自分の記憶に加えた。こうして彼の記憶が不可欠な要素を残したわけだ。

しかし、インシュリンに似せた薬を投与し続けなければ、真弥子の身体は正常な状態を保てないという、不完全なものだった。そして３年前、ついに真弥子の身体機能は停止し、その後は王宮の安置室で、EVEと呼ばれ大切に保管されることになった。

SNAKE編
JUNE 4

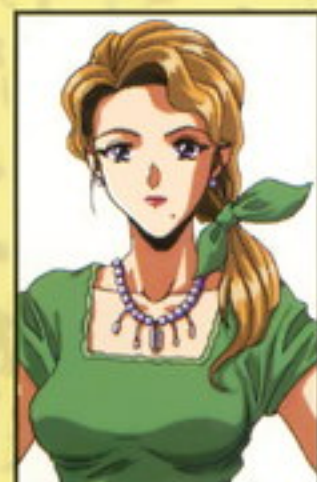
誰もが求めていた茶色の小瓶を手に入れたスネークは、杏子に真相を暴かれそうになったが、アメリカ国防省に保護され、エルディアへと逃亡する。

スネークを救ったのはモニカ。彼女は、アメリカ国防省の諜報部員だったのだ。

王宮応接室

王宮に部屋を設けられ、国賓扱いのスネークは、エルディアを動かす人々と面会する。どうやら、茶色の小瓶は予想以上の効力を持っていたらしい。挨拶が終わると、さっそく〝アレ〟の効力を確かめるべく、人々は安置室へと向かうことになるが、さて……。

【SNAKE】こんなに静かだと、心も落ち着いてくる……

めまぐるしい緊張の連続だったけれど、やっと一息つけそうな雰囲気だ。

モニカ

観光客を装うアメリカ国防省の諜報部員。前国王の記憶に関するものを探して日本に派遣される。幼少の頃エルディアに住んでいた。

誕生日：6月2日（双子座）25歳。
身長170cm、体重53Kg。

プリシア

3年前18歳の若さでエルディアの女王に就く。以来、先進国への国費留学生の派遣など、積極的にエルディアの改革を推し進めている。

誕生日：3月16日（魚座）21歳。
身長156cm、体重43Kg。

ロメオス大司教

エルディア共和国摂政。もっとも勢力のあるバスキーヤ派の代表者。プリシア女王の近代化政策を批判し、旧体制派の支持を得ている。

誕生日：5月31日（双子座）50歳。
身長170cm、体重70Kg。

王宮の安置室

王宮の安置室にはEVEが保管されている。スネークは、棺の中で特殊な溶液に浸り、まるで生きているかのように眠るEVEの姿を見て驚く。

誰もが固唾を飲む中、スネークは、茶色の小瓶の液体をそそぎ込む。しかし予想に反し、EVEは反応しない。

EVEを〝彼女〟と親しげに呼ぶプリシア女王は、どこかほっとしたかに見える。

【プリシア】ええ。もともとはそうなのです。今は使われていないので、彼女を……

神聖な雰囲気漂う安置室で、EVEを大切な人としてプリシアは見守っている。

王宮ベランダ

マイナの泊まっているホテルへ行った後、スネークはふたたび王宮に戻った。ベランダに出てみると、そこには物思いに沈むプリシア女王がいた。

プリシアは、初恋の小次郎が日本人だったためか、スネークの胸で泣く。彼女の年齢で国策を仕切っていくには、辛いことが多すぎるのだろう。そうして、6月4日は過ぎていく。

【真弥子の声】お願い、笑って

王宮の中庭

茶色の小瓶の中身はアレではなかった。まったくお役ご免のスネーク。意味もなく王宮をぶらついていると、いきなり目隠しされてしまう。エルディアに知り合いはいないはず、と思ったら、マイナが帰国していた。滞在しているホテルへ遊びにいくことを約束して、マイナと別れるスネークだった。

【SNAKE】なっ、なんだ、マイナじゃないか

スネークが逃げるようにして後にしてきた日本から、まるでスネークを追うように帰ってきていたマイナ。素早い。

博物館

アメリカ国防省の司令部は、博物館に隠されている。モニカはスネークを連れていき、デップ大佐に紹介する。

デップ大佐は、どこまでスネークを信じているのかわからないものの、そのままお咎めなしで、スネークを泳がしておくことにするようだ。

【モニカ】そうだ、紹介しよう。わたしの上官のデップ大佐だ

プリシア女王に協力しようとしている姿は、うわべだけ。EVEを手に入れて、画期的な新薬をアメリカで独占しようとしているのだ。

デップ大佐

アメリカ国防省エルディア支部、最高責任者。エルディアを、米軍の中東における拠点にしようと画策している。

誕生日：8月19日（獅子座）35歳。
身長178cm、体重82Kg。

SNAKE編
JUNE 5

5日は、スネークが果たせなかったEVEを目覚めさせるということを杏子が成し遂げる日だ。
スネークは、杏子がエルディアに来ていることに気づき、なんとかEVEの目覚めを自分の手にするために行動するのだが……。

すべての行動をしたはずなのに先へ進めない

物語の前半はテンポよく展開するように、すなおなコマンドで先へ進められ、むやみに物語りが止まらないようになっている。しかしエルディアの後半になると、次に行動すべきことを推理するだけでは先へ進めないような仕掛けがある。基本的には、すべての場所に行って、すべてのコマンドを実行すればよい。広場からしか行けない、エニア村への行き忘れだけ注意すればいいだろう。
それでも先に進めなければ、セーブしてシナリオを切り替えよう。スネーク編と杏子編を何度も切り替えて、少しずつ物語が進行する場所などがあることを覚えておこう。そうすれば、絶対先に進める。

国防省

スネークが目覚めると、モニカにアメリカ国防省へ連れていかれる。そこでEVEを解体し、記憶を取り出す案を話し合っていると、王宮に安置されていたEVEが消えたという報告を受ける。スネークは、マイナの「日本人が宿泊している」という言葉を思い出す。

どこかで見たような男がアメリカ国防省にやってくる。なんとロメオス！

プリシア女王からEVEを引き渡してもらおうと画策しているうちに、先を越されてしまう。

エニア村

エニア村へと急ぐスネーク。しかし辿りついた時には、すべてが終わっていた。EVEはプリシアと杏子によって目覚め、画期的な新薬は、無償で提供されることが式典で公約されてしまう。スネークは、バルコニーに立つ杏子に自分にないものを見る。

エニア村で葬儀が行われているという教会にかけつけるスネーク。しかし、棺はからっぽだった。

落胆するスネークを慰めるモニカ。「我々は負けたんだ」と……。

ホテル ルカンシェ

ホテル・ルカンシェに杏子を探して踏み込もうとすると、オーナーのルカの抵抗にあう。どうみても怪しいそぶりに、モニカはルカを無視して2階のマイナの部屋へ。
しかし、一足違いで杏子に逃げられてしまう。そこで杏子を追うのをあきらめ、王宮に戻り、プリシアの足どりを追うことにする。

モニカの素早い判断で、杏子を追うことをやめ、狙いをプリシアにさだめる。

もちろんルカは、見当違いの理由で杏子を追っている人々だと思っているのだが。

ついいましがたまで、この部屋にいたのは間違いない。しかし、遅かった。

王宮の中庭

王宮に戻ると、なかなか先に進めない。すべてのコマンドを選ぶ必要があるうえに、杏子編の6月5日を終わらせてからでないと、先に進めないようになっているからだ。以上の条件を満たすと、中庭で庭師からプリシアの行方を聞ける。

存在が謎っぽい庭師だが、じつはバスキーヤ派の信者。ルカに極秘の情報を流したりしていた可能性が高い。

誕生日：4月16日（牡羊座）50歳。
身長170cm、体重70Kg。エルディアの王宮中庭の整備士。

杏子編 JUNE 5 最短チャート

杏子編の６月５日の最短チャートのコマンドは非常に少ない。意外にすんなりと、EVEを目覚めさせることができる。そして、EVEの目覚めから式典、LOST ONEの発動と、大量のムービーが流れ、物語が大いに盛り上がっていく。

何かを見つめる瞳は、新薬によって幸せな生活を送れるようになった、未来を見ているのかもしれない。それはスネークにはない輝き。

■ホテル　ルカンシェ
「雄二を見る」
「雄二と話す」
「雄二を見る」
「雄二と話す」×6
「コンピュータをさわる」
「雄二と話す」
「外に出る」
「雄二と話す」
「見る」「窓」
「見る」「床」
「見る」「ベット」
「雄二と話す」×4
「見る」「窓」×2
「見る」「床」×2
「見る」「ベット」×2
「雄二と話す」×2
「ルカと話す」×5
「食べる」
「雄二と話す」×3
「考える」×2
「食べる」×2
「考える」
「廊下を覗く」×2
「雄二と話す」
「廊下を覗く」
「廊下に出る」
「下へ行く」
「エニア村へ行く」

【プリシア】<ADD>を……
私は、皆さんに解放いたします

■エニア村
「子供を見る」
「子供と話す」
「教会へ行く」
「プリシアを見る」
「プリシアと話す」×3
「教会に入る」
「雄二を見る」×3
「棺を見る」×3
「プリシアを見る」×2
「雄二と話す」

■王宮
「見る」「プリシア」
「話す」「プリシア」×2
「見る」「プリシア」
「演説を聞く」×5

LOST ONE発動

SNAKE編 JUNE 5 最短チャート

スネーク編もコマンド数はあまり多くないけれど、王宮からエニア村へ向かうためのところでつまづくだろう。そこを越えれば、ムービーが待っている。

■中庭
「見る」「プリシア」
「話す」「プリシア」×2
「移動」「応接室へ」
「エントランスへ」
「応接室へ」
「見る」「モニカ」
「話す」「モニカ」×3
「移動」「エントランスへ」博物館

■博物館
「中に入る」
「２階へ」
「ドアを開ける」

■国防省　隠し部屋
「見る」「デップ大佐」
「見る」「モニカ」×2
「見る」「老人」×4
「見る」「デップ大佐」
「見る」「モニカ」
「話す」「モニカ」
「話す」「デップ大佐」×4
「話す」「デップ大佐」
「話す」「モニカ」×3
「話す」「モニカ」
「考える」
「話す」「デップ大佐」
「考える」

■ホテル　ルカンシェ
「中に入る」
「２階に行く」
「２階へ」
「マイナの部屋に入る」
「廊下に出る」
「杏子たちの部屋に入る」
「見る」「窓」×2
「見る」「ベッド」×2
「見る」「床」×2
「廊下に出る」
「１階に降りる」
「外に出る」

■王宮
エントランス「移動」「外へ出る」
「応接室へ」

■応接室
「SNAKEの部屋」

■SNAKEの部屋
「見る」「部屋の中」
「移動」「応接室へ」

■応接室
「安置室」

■安置室
「見る」「<EVE>」
「見る」「辺り」
「移動」「応接室へ」

■応接室
「プリシアの部屋」

■プリシアの部屋
「見る」「部屋の中」
「移動」「バルコニー」
「見る」「風景」
「移動」「プリシアの部屋に戻る」
「応接室へ」

■応接室
「中庭」

■中庭
「見る」「ガーデン」
「移動」「応接室へ」

■応接室
「中庭」
★王宮で、すべてのコマンドを１回ずつ選択
ーディスク入れ替え

■中庭

■エントランス
「移動」エニア村

■エニア村
「子供と話す」×3
「会話をする」

■教会
「中に入る」
「老婆と話す」
「墓地へ行く」
「教会に入る」

白き魔女～もうひとつの英雄伝説～

●ハドソン●発売中（2月26日発売）●6,800円●RPG●全年齢推奨●CD-ROM2枚組

フォルティア国での旅▶決戦！ ルード城

虚無の波ラウアールからティラスイールを救うカギは、ルード城にいるレバスが握っている。ジュリオたちは破滅を回避できるのか!?

行動チャート

ゲルドの丘
↓
ルード
↓
ルードの宿屋
↓
モスコスの家
↓
ルード城
↓
レバスとの対面
↓
再会グース・シャーラ
↓
再会ローディ
↓
再会アルフ
↓
再会モリスン
↓
対決レバス
↓
最後の敵へ

ルードにて：城への潜入方法は？

ルード城に入るにはデュルゼルのかつての腹心、ブリットの力を借りることになる。ブリットを呼び出すには、宿屋にいる男に合い言葉を伝えればよい。指定された家に行き、潜入開始だ。

城に行く前に、魔法や道具などの準備は万端にしておくこと。

ルード城にて：宝を確実にゲットせよ

城に潜入したら、まずは王のもとへ。そこでレバスと対面して城内の探索開始だ。地下の宝箱はすべて開けて中身を確認しよう。特に魔法抵抗の指輪は、レバスとの戦いで真価を発揮するぞ。

城内の戦闘で役に立つ品物が手に入る。すぐ装備しよう。

ルード城地下：みんなの力を借りて進め!!

城の地下2階からは広大な迷宮が広がる。右ページにあるマップを参考に、最短距離を進んでほしい。基本的にどういうルートを選んでも、レバスのもとへ行くには規定数の敵と戦うことになる。途中で登場するローディやアルフ、モリスンたちの助けを受けつつ先を急ごう。ヒール3とファイヤーがあれば全滅はないと思うが、万一のことを考えるなら、戦闘が終わるごとにセーブをすれば安心だ。

復活したカジムの前に敢然と立ちはだかるローディの勇姿!!

仮面を付けて登場するアルフ。デュルゼルとも知り合いだ。

マギサに代わって敵を食い止めるモリスン。頼りになる。

ルード城に出現する魔獣

ダークナイト&デビルアーマー

ナイト系の敵は全部で3種類。一発の攻撃力は高いが魔法もよく効く。ファイヤー連発で倒そう。

ファイヤーとデュルゼルの技が決まれば、大抵の敵は倒せる。クリスのカマイタチでも高いダメージが出せるぞ。

ネクロマンサー&スケルトン

ヒール3を唱えるネクロマンサー（ダークメイジ）は、クリスのスリープで眠らせてしまえば無力に。

ほぼ確実に眠らせることができる。最初にネクロマンサーを倒し、スケルトンはそのあとじっくりと料理しよう。

スピリット

一見すると怖そうだが、じつはただのザコ。魔法攻撃を恐れず、全力で攻撃すればあっという間だ。

サンダーやフリーズを使うが、それほどのダメージは出ない。逆にこちらの攻撃はとても効くのが嬉しい。

ルード城9F：レバスとの死闘

長い地下迷宮を抜け、再度城へ入ったらレバスはすぐそこ。とにかく上を目指して進み、天球儀の間へと到着すればレバスと戦闘だ。レバスは多彩な魔法攻撃を駆使する強敵。この場合ファイヤーを使われたらヒール3、それ以外の攻撃は薬草で回復すること。長期戦ではクリスの魔力消費をいかに抑えるかが勝利へのカギだ。レバスがヒールを使い出したら勝利は目前。全員攻撃でダメージを与えろ！

ヒール3を使い切る前にレバスの息の根を止めること。

レバスを倒せばすべてが終わるのか!?

マップA
B2F
MAP　Bへ
イベント（ローディ）
敵

マップB
B4F
Aから
MAP　Cへ
敵
敵

マップC
B5F
MAP　Dへ
MAP　Bから
イベント（アルフ）

マップD
B4F
MAP　Cから
MAP　Eへ
兵士
敵

マップE
B3F
MAP　Dから
MAP　Fへ

マップF
B2F
MAP　Eから
MAP　Gへ
イベント（モリスン）

MAPG
B1F
MAP　Fから
1Pへ
敵

ルード城地下迷宮MAP

広大なルード城地下迷宮のマップを、最短距離の部分だけ抜粋してお届けする。矢印通りに進んでいけば問題ない。途中にある他の階段が気になる人もいると思うが、地下には他の場所に宝箱など存在しない。感動のラストを早く見たいのなら、ぜひとも指示通りに進んでほしい。

バーニングレンジャー

●セガ●発売中●5,800円●アクションゲーム●マルコン対応

最後の特別救助者を公開だ！

これまで数回にわたって紹介してきた特別救助者も今回が最後となる。ミッション3の特別救助者には、本誌8号でお伝えした中部長や柴田亜美先生が登場する。裏技のほうもBGMモードだけでなく、ムービーやナビを任意に選択できるテストとモードなど、かなり充実しているぞ。ぜひ試してみよう。

中、大島、松本の3氏が登場！

◀似てる（かな!?）

中、松本、大島3氏は柴田先生描き下ろしだ。

特別救助者として登場する開発陣は、基本的に髪の毛の色が黒いのですぐわかるはずだ。また、中部長だけは、他の人たちとは別のモデリングが用意されている。

ミッション3 特別救助者リスト（敬称略）

土橋朋教 デザイナーの土橋氏を救助すると、ティリスでミッション1のBGMモードをプレイできるパスワードをくれる。エクストラ画像もあるぞ。メールは1通のみ。

幡谷尚史 本誌でもおなじみのサウンドチームの幡谷氏。メールは1通、ショウでミッション1をBGMモードでプレイできるパスワードをくれる。エクストラ画像はなし。

大島直人 描き下ろし顔イラスト2人目はディレクターの大島氏。ティリスのBGMモードとムービーを任意に見られるパスワードをくれる。エクストラ画像もあり。2通。

節政暁男 システム関連のプログラマーの節政（せつまさ）氏は救助すると3通までメールをくれる。残念ながらパスワードやエクストラ画像はないが、内容は面白いぞ。

清水馨世 CS3研秘書(!)の清水さんからのメールは1通。BGMモードなどのパスワードやエクストラ画像はない。そのかわりにちょっと面白いエピソードが聞けるぞ。

中裕司 開発陣の最後は、ソニックチーム部長にして総合プロデューサーの中氏。届くメールは1通だけで、ナビゲーションテストのパスワードを教えてくれる。

瀬津丸勝 サウンド担当の瀬津丸（せつまる）氏はイリアとショウでBGMモードがプレイできるパスワードをくれる。エクストラ画像はない。メールは3通目まで届く。

松本卓也 柴田先生描き下ろしの顔イラストの1人目はプログラマー松本氏。彼からのメールにはパスワードやエクストラ画像はない。内容で勝負、かな？ 計3通。

柴田亜美 そして最後にひかえるは御大(?)柴田亜美先生。パスワードはないが、エクストラ画像を一度に3枚くれる。救出時の肉声とBRのリアクションにも注目しよう。

Mission 3 Generate

ミッション3のジェネレートをチェック！

ミッション3のジェネレートは、マップ自体の変化はあまりない。そのかわりに、IDカードを持った要救助者の位置が変わっている。クリアするだけなら問題はないが、なるべく多くの要救助者を助けたいという場合には苦労させられるだろう。どちらにしても4つのスイッチのある部屋で、限りあるIDカードをどう使うかがポイントになってくるだろう。後半にもIDカードを使う場所があるので、そのぶんもキープしておこう。

柴田先生は後半のIDカードを使って入る通路にいることがある。また、同じく後半のニール救出前の4つの通路の扉が開くパターンがそれぞれ変わる。

Generate Ex.①

IDカードの場所

ミッション中盤の、八角形の部屋を中心としたエリアでは、IDカードが最高6枚手に入る。要救助者から入手するもののほかに、単独で落ちているものが存在する。通常では扉の奥にあったものだが、ジェネレート後は八角形の部屋の上や金網で囲われたエリアに落ちていることもある。小さいので見逃さないように。

クリスタルと同様、近寄ればふわりと飛んでゲットできる。当然ながらチャージショットを撃っても破壊してしまうことはない。

Generate Ex.②

B-03スイッチの場所

同じく中盤にあるスイッチで唯一IDカードが必要ないのがB-03ゲートを開けるスイッチだ。通常これは金網のエリアに入ってすぐのところにあるが、このエリアの奥のほうに存在することがある。救助や鎮火に夢中になっていると、開けるのを忘れて二度手間になってしまうことがあるので注意したい。

元の場所と、写真の場所以外のポイントに変わることはないようだ。つまり、片方になければもう一方にあるということ。

Special 1 BGMモード

各プレイヤーを使ってナビゲーションのないBGMのみのゲームをプレイするモード。今回は主人公ショウとティリス、そしてイリアを使ってプレイできる。要救助者のメールに書かれたパスワードを入力してみよう。

イリア

ミッション1と2をイリアでプレイできるパスワード。特別救助者の土橋氏と瀬津丸氏のメールに書かれている。

ショウ

ショウを使ってのBGMモードは、幡谷氏がミッション1、瀬津丸氏がミッション2、3のパスワードをくれる。

ティリス

ティリスを使ってミッション1をプレイするパスワードは大島氏の1通目のメールに書かれているぞ。

Special 2 ムービーテスト

本格的な裏技と呼べるモードが登場。特別救助者の大島氏から2通目に届くメールに書かれているパスワードを入力すると、ゲーム中に流れるアニメーションムービーを任意に見ることができる。再生できるアニメーションは9パターン。基本的にセレクター画面のようなものはなく、パスワードの末尾を変えることでそれぞれが再生されるようになっている。詳しくはメールに書かれているので、まずは大島氏を助けてみよう。救助は比較的楽だぞ。

パスワードを入力できるのはクリア後なので、基本的にはどれも見たことのあるもののはず。

オープニングと前半は共通だが、後半はショウとティリスで内容が違う。もちろんすべて見られるぞ。

Special 3 ナビテスト

こちらも裏技。中部長からのメールに書かれたパスワードを入力すると、ナビゲーションテストモードに入ることができる。これは、収録されたすべてのナビゲーションと音声パターンを聴くことができる。ゲーム中のものはもちろん、使われなかったものもすべて再生できる。ABC+スタートでタイトルに戻ろう。

サウンドテストモード
アドバタイズ
0082

「アドバタイズ」の音声はパターンはかなりカットされたようで、聴き慣れない音声が多い。

サウンドテストモード
ショウ_ROUND1
0000

Cボタンでカテゴリーをセレクト、レバーの上下左右で選択し、Aボタンで聴くことができる。マルコンのレバーには対応していないので注意。

Generate Ex.③ 緑色の塔

ニールを助けるイベントの前にある通路の右手前にある扉が開くと、緑色に透き通る塔のあるエリアへ入ることができる。ニールのいる扉を開けるにはこの塔の中にあるスイッチを入れなくてはならない。上へと上がって中央部へと侵入しよう。ちなみにこのエリアには要救助者がひとりいる。

ここに入るドアが開くジェネレートパターンが出る確率はかなり低いようだ。4つの扉の中で要救助者がいるのはここだけ。

参考パスワード

GLOSGGGERS

前半のエリアに吸い出されるポイント（壊れる外壁）がなくなっているのが特徴。中盤ではIDカードが6枚入手できるので、後半にも持ち越せる。

ニールの手前のエリアの扉は前方の右側が開く。仕切りのある縦穴を降りるとスイッチがあるので、それを入れて引き返そう。

EXTRA イリアのBRコスチュームイラストを初公開！

これはおまけ。BGMモードで登場したイリアのバーニングレンジャーのコスチュームイラストが公開されたぞ。

彼女のこの姿は、特別に用意されたものではなく、ちゃんと必然性があるものである。その意味がよくわからない人は、まずゲームをクリアしてみよう。そのいきさつがわかるはずだ。

ダンジョン・マスター ネクサス

●ビクター／ビクターソフト●リアルタイムRPG●発売中（3月26日発売）●6,800円●1人プレイ用●マルコン対応●全年齢推奨

これが3DリアルタイムRPGだ！

単なるリアルタイムRPGという枠組みにおさまらない斬新な「ダンジョン・マスター」。その独創性はシリーズ自体が1つのジャンルと言えるほど。だが、他に類型的な作品がない（存在を許さない）だけに、初心者は独特なルールを一から身につけなければならない。そこでこの攻略では、初歩から少しずつ「ダンマス」を学んでいくことにする。

発端――セロンの受難

第一章　アナイアス山

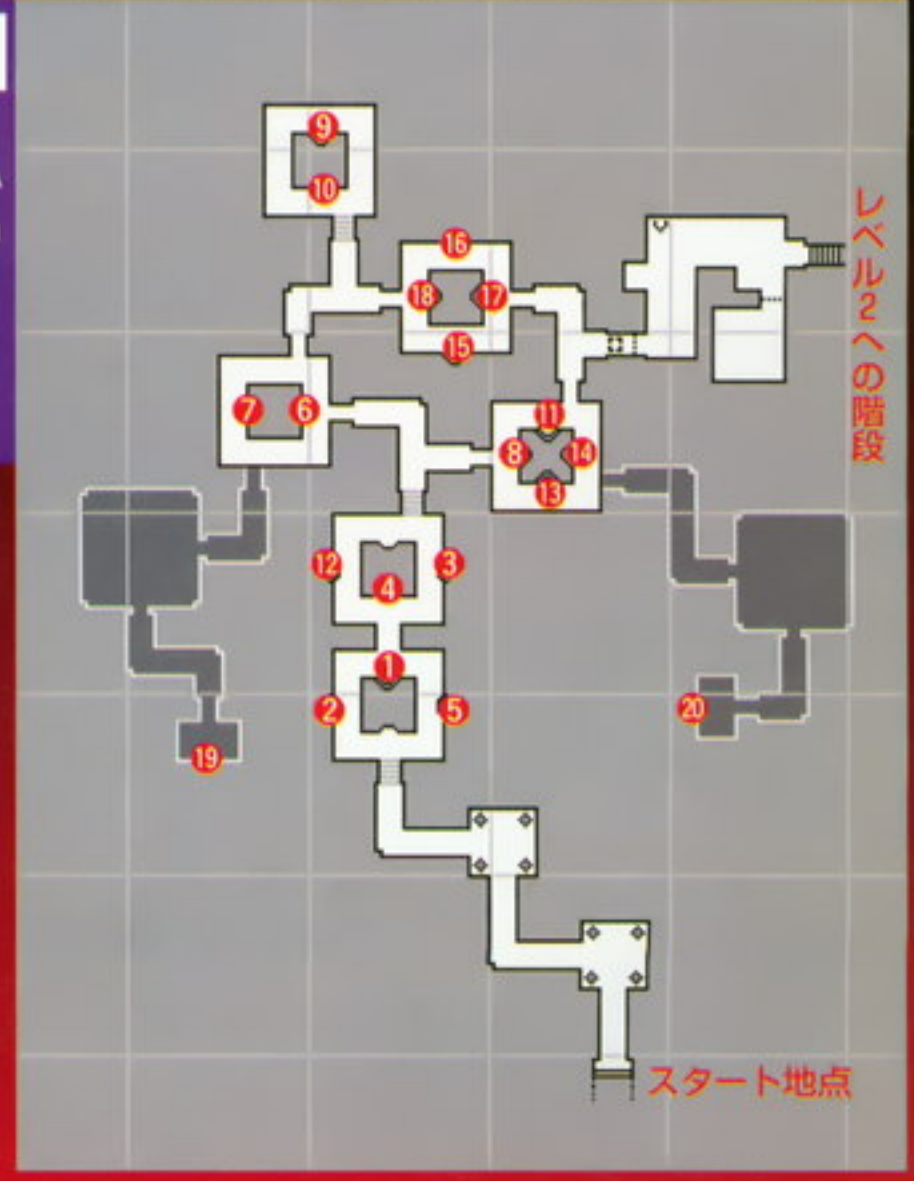
アナイアス山麓は、過去の凶事が幻影だったかのように静まりかえっていた。僕――セロンは、いつものように森でサンバリドゥの実を摘んでいた。これは、師匠――グレイロードの体を癒やすための日課だ。師匠は、かつて「パワージェム」という特殊な石の封印解除に挑戦したことがある。成功すれば、マナを無限に引き出せるはずだったが、涜神的な試みゆえか失敗に終わった。その反作用で、師匠の魂は善の「リブラスルス」と悪の「ロードカオス」に分離、実体化してしまう。

その後、ロードカオスはアナイアス山のダンジョンに潜み、世界の均衡を崩しかねない危険な企てに着手した。当時、勇者の館で精鋭の力を借りた僕は、かろうじてそれを阻止した。それと同時に2つの魂も再統合されたが、まだ不安定らしく、師匠の体はそれ以来病み続けている。ふと空を見上げると、師匠の伴侶であるファルクラム（カラス）が、落ち着かない様子で上空を旋回し、師匠の居城へ飛んでいった……。僕は嫌な予感を覚えて、すぐに城に駆け戻った。あたりは不穏な空気に包まれていたが、僕は意を決して扉を開けた。瞬間、異質な気配が背後から現れ、僕に気絶するほどの激痛を与えた。……麻痺した時間感覚の中で意識を取り戻すと、目前には自分の肉体が横たわっていた。「僕は死んでしまったのか!?」。すると、激しい混乱を鎮めるように、師匠の姿がおぼろげに浮かびあがった。「…アナイ…アスへ…」。苦悶の表情でそれだけを伝えると、師匠の姿は消えてしまった……。いったい何が起こったのか？その答えを見つけるため、僕は忌まわしいダンジョンがある山に向かった。

ムラマサ

長身痩躯の東洋系勇者。その酷薄な面構えは、斬った相手の数が4桁に届いていそうな、他者を寄せつけない恐ろしさを漂わせる。初期装備に日本刀を所有。

勇者の館

開始直後は、ダンジョンに入ってすぐの階＝勇者の館でパーティメンバーの選択をする。クリスタル内に眠る精鋭から4人選んだら、地下1階（レベル2）へ向かおう。そこから本格的な冒険が始まる。

No.	名前	No.	名前
1	アレックス	11	レイラ
2	アジジ	12	セディー
3	ティカ	13	ゴドー
4	ダルー	14	ソンヤ
5	イライジャ	15	エルシア
6	ガンドゥ	16	ティギー
7	ゴズモグ	17	ウーツェ
8	ハルク	18	ウーフ
9	ヒッサー	19	シャドゥ
10	ムラマサ	20	ロー

MAP

レベル2への階段

スタート地点

勇者の英知 —1— 壁の奥にひそむ2人の勇者

説明書でもほのめかされているが、勇者の館には2人の“隠し勇者”が存在する。しかもこの2人は、パラメータの初期値が他の勇者より高めで（だから隠されているのだが）、仲間に加えればかなりの活躍が期待できる。では、どこに隠れているのかというと、前ページのマップを確認していただきたい。見慣れない通路と部屋があるはずだ。実はその部分が、秘密の場所（隠し通路）なのだ。勘のいい人は自力でのプレイ時に気づいたかもしれないが、このフロアではすり抜けられる壁（見た目は普通の壁と大差ない）でカモフラージュされている。ちなみにレベル2以降にもこうした隠し通路が存在するが、いずれもマジックマップには表示されないため、発見にはふだんからの注意力がものをいう。少しでもあやしく感じる場所があったら、壁に寄ってみるといいだろう。

隠し通路付近をよく見ると、床の色が違うのがわかる。向こう側の灯りが漏れている？

壁をすり抜けた先には、こんなメッセージが。これの意味するところは進めばわかる。

最低でも1名の勇者がいないとこのボタンが押せない（扉が開かない）ので注意が必要。

扉の向こうのモンスターをかわす（倒すのはまだ難しい）と、その奥に隠し勇者が！

シャドウ

素早さに長けている、忍者ふうの女性勇者（種族は人間）。初期装備は何もないが、このパラメータならそれでもお釣りがくる。

ロー

こちらは攻撃力などに優れた男の勇者。正面を見据える面構えが、尊大な印象を与える。やはり初期装備は1つもないが、超強力。

ティギー

どう見ても普通の少女（推定12歳）で、重苦しいダンジョンのイメージにはほど遠いが、それでも勇者の一員。ヘルスや所持重量は極端に低い（子供だから）が、知恵や耐魔法力は抜群。今後の成長率に期待か？

イライジャ

魔法系に特化していそうだが、生命力以外は平均値。戦闘も呪文もこなす老獪さは、年齢が伊達でないことを匂わす。

勇者の英知 —2— 勇者4人をどう選抜するか？

基本的に勇者は好み（おもに顔）だけで決めても問題はない。どんな組み合わせでも、クリア不可能ではないからだ（戦闘のつらさを多少左右するが）。とはいえ、できるだけ前衛に戦闘系（強さと機敏さを重視）、後衛に呪文系（知恵やマナを重視）という性質にした方がいい。前衛は最もダメージを受けやすい（直接攻撃、魔法ともに）し、後衛は飛び道具と呪文でしか攻撃できないことを考慮すれば、それが自然なはずだ。また、4人の選択もまず頭の中で決定して、その後に「前衛向きの2人、後衛向きの2人」という順番で加えよう。これは、メイン画面での勇者ボックス（画面上部の表示）の並びと、前衛と後衛の隊列をプレイ感覚的にわかりやすくするためだ。4人の隊列は途中でも入れ替えられるが、勇者ボックスの並びは最初に加えた時のままなので、意外と重要だったりする。

戦闘系、もしくは呪文系ばかり選択する際も、せめてその中で前衛向きと後衛向きに分けよう。

勇者の英知 —3— 難易度設定による違いについて

コンフィグレーション内のミュージック、サウンド、モンスターゲージは表面的な要素の設定なので、プレイ内容を左右しない。ただし、ゲームレベルの設定だけはいくぶん内容が変化するので、よく考えてから決定したい。設定にはノーマルとイージーの2種類があるが、具体的な違いは、まずマジックマップ。ノーマルだとマップを使用している間、リーダーのマナを消費するが、イージーでは消費しない（使い放題）。また、勇者の空腹度と水分の減り方も、イージーのほうが若干ゆるやかだ。他には、イージーのほうがモンスターが少しだけ弱めになっているという感じ（当然だが、謎解きそのものは変化しない）。どちらかというとイージーが「ダンマス」初体験者向けで、ノーマルが経験者向けという感触だが、初めてでもノーマルが“難しすぎる”と感じることはないだろう。

選ぶ勇者の強さも含めて、最初に決める要素が、その後のプレイスタイルに関わってくる。

LEVEL2

セロンの意思のもとに集結した勇者たちの、長きにわたる探索が始まる。生き抜くことの苦痛と悦楽は表裏一体に……。

第二章　最初の戦闘

アナイアス山の麓には、かつて勇者たちと潜ったダンジョンのそれに似た、金属製の扉がそびえていた。僕は、さきほどの師の導きに従ってそれに近づいてみた。すると、肉体から離れた僕を感知したのか、扉は自動的に開いた。ふわふわと頼りない霊体を前に進めると、わが師グレイロードの霊体が再び現れた。今回の事件については、師さえも全容を知りえていないとのことだが、邪悪な何かが存在するのは確かなようだ。師は、自分がどこかに幽閉されていることと、勇者たちの力を借りて首謀者の野望を砕いてほしい、と僕に伝えると、精神力が尽きたのか虚空に消えていった。僕は、通路の先にある勇者の館へ進み、かつての戦いのように、一緒に協力してくれる仲間を募ることにした。幸い、僕が霊体であるせいか、クリスタル内に凍結されている彼らとは、意思が疎通した。霊体の波長によるものなのか、はっきりと精神的会話が可能な者もいれば、おぼろげにしか通じない者もいる。僕は、中でも特にはっきりとコミュニケートできたハルク、ダルー、ティカ、ゴズモグに、今回のいきさつを伝えた。すると彼らは、僕の代わりに戦うことを快く承諾してくれた。冒険こそが生き甲斐で、平和な時を眠って過ごす彼らにとっては、むしろ願ってもない話なのだろう。さっそくクリスタルの封印を1つずつ解いていくと、凍結していた彼らの体に温かい血が通いはじめた。石像のように青かった肌に、健康的な赤みがさしていく。が、同時に僕と彼らの意識のつながりも頼りなくなり始めた。それは、肉をもつ身と、霊体をもつ身の、構成物質の分子振動の差がはっきりしてきたからだろう。やがて、存在する世界が完全に変わった彼らの意識は、僕に届かなくなった。むろん、こちらの声ももう伝わらないだろう。だが、僕の意思を受け継いでくれた4人は、自然と隊列を組んで地下へと降りていった。僕は、せめて彼らを見守ろうと後ろからついていく。陰鬱にきしむ階段の下には、勇者の館の常夜灯の光も届かない。真っ暗な地下に降りた彼らは、すぐにたいまつを手にした。そして、微々たる光量で壁を照らし、近くに扉を発見するとためらわずに開く。その刹那、早くも彼らにモンスターが襲いかかった！

FLOOR MAP

レベル1から

レベル3へ

勇者の英知 —4— ハンドポインタの使い分け

「ダンマス」で真っ先に習熟してほしいのが、ハンドポインターの使い方だ。メイン画面でポインターを出した後、アイテム類に合わせてAボタンを押すと、それを手に持つ。そして、手に持った状態でさらにAボタンを押すと、ポインターが画面の下のほうにあれば床に置き、ある程度上のほうだと投げる。アイテム類に合わせてCボタンを押した場合は、それを直接バックパックに収納する（Aボタンで物をつかんでいる状態なら、それを収納）。このようにAとCボタンの違いは重大なので、きちんと区別して覚えよう。また、ポインターに物をつかんでいる時にキャンセル（BかZ）すると、一時的に保留する（画面右に表示。この状態でも移動可能）。そして、再びZボタンで、保留アイテムを持ちなおした状態でポインターを表示する。このシステムは、鍵を使おうとして鍵穴との距離が離れていた際に、ちょっとだけ移動して近づきたい、といった時に役立つ。つまり、いちいち鍵をバックパックに出し入れする手間が省けるのだ。最初は複雑だが、慣れればどの行動も必要最低限の操作手順でできるぞ。なお、スイッチ類の作動はA、Cのどちらでも可。

Aボタンでつかんだ後、それを上の勇者ボックスにもっていけば、Aボタンで直接手に装備させられる。勇者どうしで武器を入れ替える際も、これだと装備画面に入るより手っ取り早い。

物をしまう

大量の物をしまう時は、ポインターを出した後にYボタン（取れる物、いじれる物にオート移動）を押すとラク。慣れればYとCを交互に押して素早く収納可能。

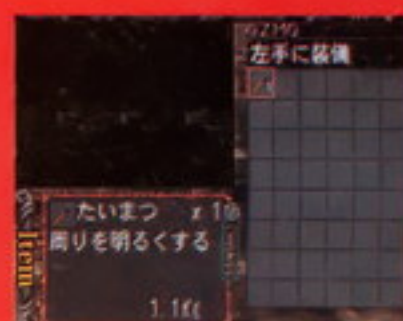
物を投げる

物をつかんでいる時は、ポインターの位置がある程度高めなら、Aボタンで前方に投げる。物をその場に置きたい時は、もっと下に動かしてからAボタンだ。

入れ替える

これはちょっと特殊な使い方。ポインターに物をつかんだ状態で、床や、目の前にあるアイテムに合わせた後、Aボタンを押すことで入れ替えられる。これ重要！

勇者の英知 —5— 灯りの確保

このレベル以降は、基本的にダンジョン内は真っ暗なので、アイテム類を見落とさないためにも照明が常に必要となる。序盤は、ひんぱんに拾えるたいまつを使おう。ただし、これは使い捨てなので燃え尽きたら即廃棄。光量が足りない場合は2本以上持たせるか、マジックトーチの魔法も併用すること。トーチ魔法は最初のうちは最低レベルしかまともに成功せず、効果も短いが、繰り返し唱えることで魔法使いレベルも上がるし、徐々に高いレベルも成功するようになる。

たいまつは、燃えつきるにつれて光が弱まる。よく見ると、炎も弱まっていくのがわかる。

※ここで掲載したフロアマップは、プレイヤーの制覇意欲をそがないよう、水場や祭壇などの、基本的なオブジェクト（記号の見方は説明書参照）以外はあえて解説なしとした。また、本文中のレベル2以降のストーリー描写は、本誌による独自の脚色を加えて構成したフレームアップである。よって一部を除き、実在のモンスター、勇者、ダンジョン名とは無関係であることをお断りしておく。―以上、「ダンマス・イマジネーションプレイ振興会」（略称・DIP）からの諸注意。

LEVEL3

全レベル中、クリアに最も手間のかかるのがここ。レベル3を越えたら、「ダンマス」の基本はほぼ理解していることだろう。

第三章　ボルケスの影

4人とも、僕が見る限りは20人の中でも特に優れた勇者ばかりだ。ハルクは腕力、ダルーは打たれ強さ、ティカは知性、ゴズモグは耐性と、いずれも抜きんでた長所を備えている。しかし勇者とはいえ、永いあいだクリスタルで眠っていたブランクはやはり大きい。かつて誇っていた、モンスターを打ち倒すパワーも、並の攻撃にびくともしない頑健な体も、底なしに近かったマナも、復活したばかりのせいか思うように引き出せないようだ。それでも彼らはクサることなく、マジックトーチの魔法で細々と経験を積みなおし、貧弱な武器で戦い、地道に昔のカンを取り戻していった。僕は何もできない自分の霊体をうらみながらも、4人の強靭な忍耐力と意志に感嘆した。本当に彼らはよくやってくれている。

だいぶ鍛えなおされた4人は、スクリーマーの出没地域を往復して当座の食糧を確保し、革袋とフラスコに水を満たし、可能なだけの準備を整えると地下2階へ降りていった。

……階段からまっすぐ進むとT字路があった。とりあえず直進するが、鍵のかかった鉄格子にはばまれたため、いったん戻って別の道を歩く。すると、今度はフロアの中央部らしいひらけた空間に出たようだ。そのあとを少し遅れてついていった僕は、4人が何かの前で話し合っているのに気づいた。さっそく彼らの背後からのぞきこんで見ると、そこには戦士の屍が座していた。どうやら、僕たちがここに来る以前に潜行した冒険者のなれのはてらしい。

屍を前にした4人は考えこんでいたが、しばらくすると切れ者のゴズモグが“魂の杖”の使用を提案した。その意見に一言居士のハルクが何やら異議をとなえたが、ゴズモグの理路整然とした論調と、ティカのきっぱりとした反論による挟撃で、あえなく撃退されていた。結局、ゴズモグの提案したとおり、この試みは大正解だった。一時的に魂が戻った冒険者の屍から、驚くべき情報が発せられたのだ。

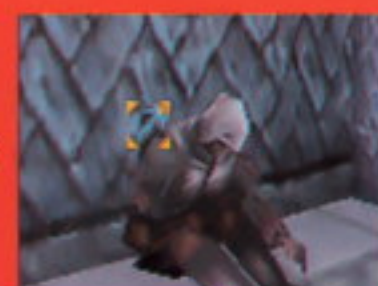
「モンスターを統べる“ボルケス”に気をつけろ」ボルケス!?　それが今回の首謀者の名か!?　僕は、これまでおぼろげだった敵の存在が、はっきりとした形になりつつあるのを実感した……。

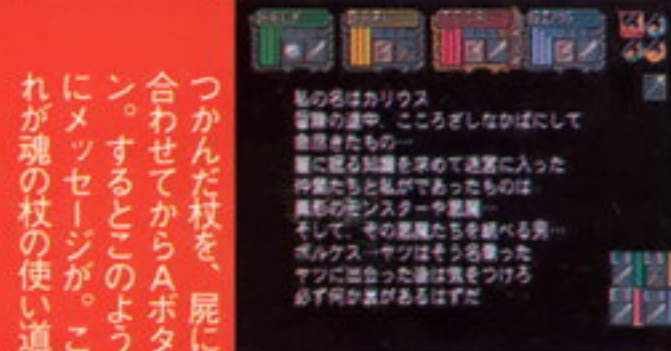
FLOOR MAP

レベル4へ

レベル2から

勇者の英知 —7— “魂の杖”の用途

このフロアの中央に存在する屍は、実はただの飾りではなく、ちゃんと存在理由がある。本文中でも触れているように、“魂の杖”（レベル2で入手可能）を使えば、生前の魂が一時的に蘇り、メッセージを残してくれるのである。この杖は入手していなくても（メッセージが見られなくても）クリアに支障はないが、「ネクサス」のストーリーを深く読みとるためにも、できれば持っておきたい。なお、この方法で会話可能な屍は、この先のフロアにもいくつか存在する。

まず杖をポインターでつかむ。バックパック内でカーソルを合わせてCボタンを押す。

つかんだ杖を、屍に合わせてからAボタン。するとこのようにメッセージが。これが魂の杖の使い道。

勇者の英知 —8— フラスコが必要な呪文

このレベルのフロアあたりから、体内の毒を消したり、ヘルスを回復させるなどの“飲み薬を作る呪文”を使う機会が増えてくる（巻き物で情報が得られる）。だが、これらの呪文を唱える際には、薬を満たすための空のフラスコが必要なので注意したい。とはいえ、レベル3に降りるまでにはいくつか入手しているだろう。基本的に空のフラスコを持って唱えれば、薬は自動的に満たされるが、その方法には2つある。まず、いちばん簡単なのはアクションハンドに空フラスコを持たせた勇者に、メイン画面で呪文を唱えさせる方法。この方法だと、その後にAボタンを押せば、できた薬をすぐに飲む（それを持っている者が）こともできる。もう1つのやり方は、インベントリー画面の呪文画面で唱える方法。こちらの場合は、勇者の手にフラスコを持たせなくても、空のフラスコがバックパックにあれば、その中に薬を満たしてくれる。

インベントリー画面でなら、空いたフラスコに自動生成。作る者と飲む者が別な時に有効。ここのリングメニューですぐ飲める。

メイン画面で唱える場合は、術者のアクションハンドに空フラスコを。

勇者の英知 —6— 呪文詠唱時の成否

呪文を唱えても何も起こらなかったことはないだろうか？　それは呪文の失敗を意味する。失敗の性質は大きく分けて3つあるのだが、それぞれ異なるエラー表示が出るので覚えておこう。1つは、経験が浅いための失敗。これは知恵が低いか、初めての呪文をいきなり高いレベルで唱えた時などに起こる。が、たいていは低いレベルで慣れさせれば解消する。2つめは、空のフラスコを持たずに薬系の呪文を使った場合（詳細は次々項参照）。最後は、シンボルの組み合わせ自体が間違っている場合（存在しない呪文を唱えた）。この場合は？マークが表示される。

失敗

要フラスコ

存在せず

チョロQパーク

●タカラ●発売中●5,800円●レースゲーム●全年齢対象

めざせ! チョロQ80台完全制覇!!

全15コースを極める 45

レースの掟
一、1位になれ!
一、10コイン集めろ!
一、ぶつかるな!

チョロQ全制覇への道は、当然レースに一勝することから始まる。チョロQアイランドには、隠しコースを除くと、全部で15のコースが存在し、各コースでクリアするべき条件は左の3つだ。よって、手に入るチョロQは45台。3つの条件を一度にクリアしようとするのは難しいだろうから、ひとつずつ確実にクリアしていく方法をオススメする。

レアカードを取る 8

特定のコースにあるレアカード。全部で8枚あるが、どこから取っても、いつ交換に行っても、もらえる車種に変わりはない。ゲット次第即交換しよう。

隠してあるレアカード。逆走しないと手に入らないものも。

レアカードのあるコース
- ●ファーミュラQコース
- ●ブランチロードコース
- ●ジャンピングレースコース
- ●ハイウェイコース
- ●ダウンタウンコース
- ●アスレチックコース
- ●ガーデンコース
- ●ダンジョンコース

ショップを利用する 16

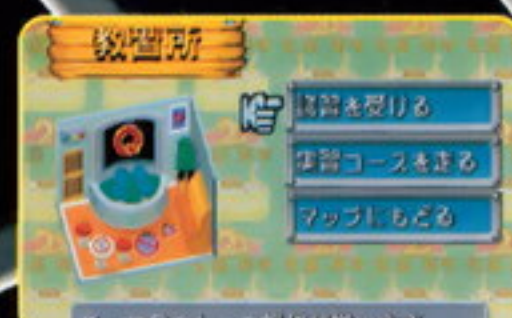
サターンの内蔵時計も利用したショップ。2軒のショップで、8-9時、21-22時に開かれているタイムセールでは、通常4台の販売台数が、倍の8台が増える。

これも、内蔵時計を使ったギミック。背景に注目。

画面に現れるオブジェは曜日によって変わっている。

残りはここだ! 11

教習所

高性能のチョロQをゲットしたら、ぜひ再入学してみよう。ここではS級と特級で各々チョロQがもらえる。

「初心者」という言葉に騙されるな。初級〜特級の5段階がある。

教習所合格タイム

	オンロード	オフロード
S級	00:37:00	00:40:00
特級	00:36:00	00:39:00

隠しコース

隠しコースでチョロQをもらう条件は、ゾロ目のタイムでのクリア、コースレコードの更新の2種類だ。

ゴールドラッシュコース。落ちているコインをすべて拾えばクリア。

隠しコース出現条件
- ゼロヨンコース
  - ●レース終了後か購入後にチョロQ50台以上
- ゴールドラッシュコース
  - ●エリア1〜4のコースで1位入賞、22時〜3時の間

ファイナルエリア

ファイナルエリアをクリアすると、チョロQの懸賞がある。これは運もあるから、3台入手できるまでクリアを繰り返そう。

ファイナルエリアをすべてクリアすると、いきなり優勝イベントになる。感激の一瞬。

テクニック〜ショートカットと金もうけ

コースによっては、近道が用意されていることもある。これをうまく利用できるか否かは大きい。狙ってみる価値は十分あるぞ。また、高級ショップのチョロQは高いので、少しでも効率よく金をためるべし。既にクリアしたコースを下の条件を意識して走ってみよう。

ジャンピングレースのショートカット。川を通るのだ。

条件	収入
10コイン取り、完走	賞金×1
10コイン取り、1位入賞	賞金×2
10コイン取り、ノークラッシュで1位入賞	賞金×3
ゴールドラッシュコースを2分以内にクリア	777コイン

サタマガ 街 特別企画

あの人のこと、教えて！

今週は、倉科亜美役の栗林知美さん、そしてサギ山AD役のヨースケくんが登場。ヨースケくんは、何と撮影当時高校生だったことが今回の取材で判明！　今回で役者さんのインタビューはひとまず終了しますが、プロフィール紹介は引き続きますのでご安心を。来週は特別企画「あの場所のこと教えて」をお送りします。

――芸歴からおうかがいしたいんですが、ヌード写真集も出されているんですね。
栗林　「平成女学園」で水着というのはあったんですけど、それを卒業するという意味で撮りました。Vシネマでもお色気は多いですね。
――趣味は？
栗林　正道会館に入って空手をやっているんですよ。でも、ただ入ってるだけ（笑）。格闘技を見るのが大好きで、アンディ・フグ選手に会いたいと思って入ったのに1回も会えなくて（笑）。先生に来てくださいって言われても疲れちゃって行けないんですよ。すっごいハードで。いつ会ってもいいように、気合い入れて化粧して行ってましたけどね（笑）。
――普段、ゲームのほうは？
栗林　私、すっごく鈍いんですよ。反射神経なくて。運転免許は一応持ってますけど、ヤバイですよ。おじいちゃん引っかけちゃったりして（笑）。ビデオのタイマー予約もできないし。
――好きな男性のタイプは？
栗林　顔は今田耕司さん。ひと重でタレ目が好きなんですよ。顔で選んでいるつもりなんですけど、みんな「え？」って言いますね（笑）。
――「街」の撮影はいかがでした？
栗林　最初は戸惑いましたけど、普段のお芝居と変わらない感じでできましたね。でもすごい服でしたね、今思えば。自分で選んだんですけど、着てみたらすっごい昔っぽくて。あと、竜雷太さんに赤ちゃんの抱き方を指導してもらったのはうれしかったですね。「ゴリさんに教えてもらっちゃったー」みたいな。
――自分が亜美ちゃんの立場だったら？
栗林　彼女は純粋で一途な分、男性から見たら一番こわいタイプでしょうね。私だったらもっと別の手段で攻めますね。絶対にあくどいこと考えちゃう（笑）。
――ファンは、そういう一途なところが好きなんだと思うんですよ。
栗林　みなさんの私に対するイメージって、亜美ちゃんのままなんでしょうね。本当の私を知らないほうがほとんどでしょうから、「実はこんなんでした～」っていうのはかわいそうな気がしますね（笑）。絶対おとなしいコだと思いますよね、ゲームしか見てないと（笑）。

本当の私は、あんな暗いコじゃないですよ！

ゲームの亜美ちゃんとはまるで正反対で、終始、笑いっぱなしのインタビューでした。

読者からのお便り

●栗林知美さんについて教えてください。すんげェーファンになりました。（千葉県・鈴木勇司）●本編では暗くて一途な役だったけど、エンディングの明るい表情にビックリ！（和歌山県・佐吉）他多数。あのムービー、よかったよね。

プロフィール

名前　栗林知美（くりばやしともみ）
生年月日　1972年1月11日
サイズ　身長161cm, B83, W58, H85
特技　テニス

<芸歴>
テレビ　TX「平成女学園」ANB「トゥナイト2」「ナイナイナ」
映画　「やわらかい肌」「くの一外伝　柳生忍法帖」
写真集　ぶんか社「TK.TRAP」
Vシネマ　「堕天使学園」「痴漢白書6」「人体模型の夜」「強請<ゆすり>」「ROMANTIC MANIA」「WOMEN」「阿修羅が斬る!」「監禁逃亡」「ダブルキャスト」「BOX39」「ラブリー・エンジェル1・2」

<レターの宛先>
〒160-0022 東京都新宿区新宿 1-30-5
KNCビル303 （有）KMシネマ企画

栗林知美 倉科亜美役

AD役は、本当に勉強になりました

サギ山AD役

ヨースケ

——芸歴から教えていただけますか？
ヨースケ　高校１年の秋、「金田一少年の事件簿」でデビューしました。これは堂本剛君と共演だったんですが、なぜかベテランの方との共演が多くて。今まで橋爪功さん、松方弘樹さん、松坂慶子さん、大原麗子さんなどと共演しました。
——「街」の収録はどうでした？
ヨースケ　AD役はすごく勉強になりましたね。役になりきっていましたので、撮影中は本当の裏方スタッフに見えたんじゃないかな。ジャンパーも揃ってましたし。牛・馬の松田さんが優しくて、本当にラーメンとかおごってもらいましたよ（笑）。三次さんも面白い方でしたね。
——池に落ちるシーンは本当に落ちた？
ヨースケ　落とされそうになったんですけど（笑）、落ちてません。でもパンツ１枚だったんで、寒かったですね。
——普段ゲームは？
ヨースケ　RPGが好きなんですけど、最近は時間がなくて。ＦＦⅦがやりたいんですよ。ゲーセンではガンシューティングかな。HODが面白いですね。
——特技は何ですか？
ヨースケ　バンドでギターをやってます。でも、何か中途半端にある程度までできるようになると、そこでやめちゃうんです（笑）。でも、またいろいろと挑戦したいですね。
——休日の過ごし方は？
ヨースケ　映画が好きで、月にビデオで５、６本は見てます。あと最近、車の免許を取ったのでドライブいったり。
——今後の目標とファンに一言。
ヨースケ　いろんな役を演じてこそ、役者だと思うんです。固まったイメージではなく真っ白な自然体で、何色にでも染まれるようになりたいですね。高校も卒業しましたので、役者一本で頑張ります。

モデルのような顔立ちのヨースケさん。「街」撮影時は高校生だったんだね。

読者からのお便り

●情けない役が似合う人って、演技がうまいんだろうな。かわいかったです。（奈良県・森口希）●面白くてかわいそう。ファンになりました。（品川区・津川舞子）●プリティすぎ。（神奈川県・府川志津子）

プロフィール

名前　ヨースケ
生年月日　1979年5月7日
血液型　O型
サイズ　身長175cm、体重55kg
特技　映画鑑賞、ギター
<芸歴>
テレビ　「金田一少年の事件簿」「HEN」「土曜ワイド劇場」「ドラマ町」「火曜サスペンス劇場」
※4月11日放送のテレビ朝日系「土曜ワイド劇場」、4月6日放送のテレビ東京系「アテナ」（全12回）、5月16日封切りの東宝系映画「卓球温泉」に、ヨースケさんが出演！
<レターの宛先>
〒106-0047 東京都港区南麻布5-2-40 日興パレス南麻布602（株）アンフィニー

おたより募集！

このコーナーでは、みなさんからのおハガキをお待ちしております。「街」に出演している俳優さんの詳しいプロフィールを知りたい方は、役名とどこが気に入ったのかをハガキに書いて送ってください。抽選で、リクエストをいただいた俳優さんのサイン色紙をプレゼントさせていただきます。<宛先>〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「街・あの人のこと教えて」係まで。

サイン色紙プレゼント！

街・亜美より　'98.3.12

サギ山　ヨースケ　98.3.5

知りたいあの人のこと、サタマガが調べます！

今週の「設定資料集出して!!」

船戸先生の協力体制も万全。っていうのは今回題字の横にあるイラストもなんと描き下ろしなのだ！ みんなも応援頼むぜ!!

合計 171枚 (3月18日現在)

あて先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部
「ダンジョンジャーナル」係まで

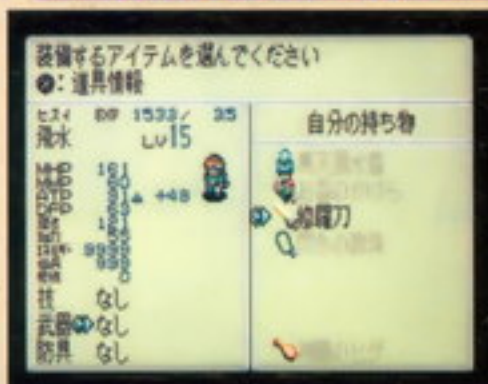
洞仙的戦術之巻

前回の謎窟攻略とアイテム表は役に立っとるかのう？ 今回は、仙窟作りにもだいぶ慣れてきたじゃろう洞仙のための戦闘講座じゃ。風水画廊では、洞仙の心強い味方・仙獣たちが大活躍じゃぞ！

洞仙の 仙術指南!!

前に、戦闘の時の動き方についてはちょっと教えたよな。人数の多い敵は、できるだけ1カ所にまとめて一気に攻撃したほうがいいとか。でも、ただ攻撃するだけが能じゃない。頭を使って（ラクして）敵と戦おうぜ。

①装備で調節！敵の強さ

ザコ敵やシナリオキャラにはこれは通じないぞ。

手強い妖獣が出現するボス戦じゃ、出会った時の洞仙の能力に合わせて自分の強さを調節してくる。てことは、会う前に装備をはずして自分の総合能力を下げとけば、ボスが弱くなるってことなんだ。でもって、装備をボス戦開始直後につけなおせば、少々弱いボスと戦えるってワケさ。

②戦術的撤退

前も言ったけど、逃げるのも戦術。特に敵が仙術や魔法を使った場合、一度その場を出てからまた元の場所に戻ると、敵の術の効果が消えて戦いやすいぜ。ただし味方の術の効果も消えちまうから注意しとけよな。

いくつも炸裂したり一定時間その場に残ったり、広範囲に影響の出る術を出されたりしたときは、迷わず脱出したほうがいいぜ。あと細い通路で術法を使われると不利だから、術を使う敵とはなるべく室内で戦おう。

風水画廊

群馬県／朝霞（あさか） あきらさん

蛇神仙、召喚して下さってますか？ 行軍スピードが速いとやっぱり有利です。リーダー特性を生かしてあげてください。

群馬県／早樹 勝さん

仙獣ラヴラヴ友の会、とっても嬉しいです。これからもボクたちのコトよろしくお願いします。

滋賀県／STONEさん

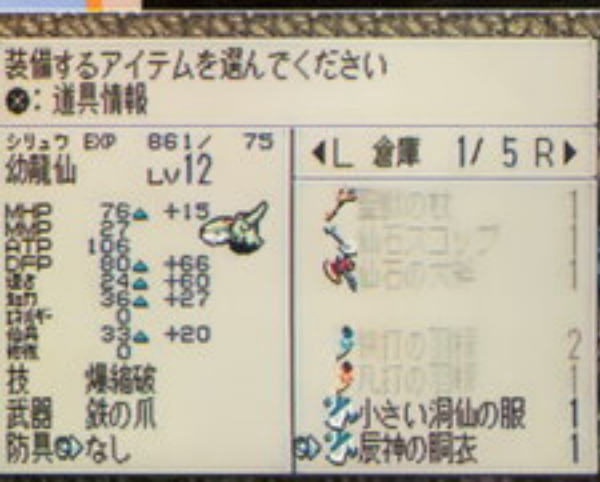
ツーショットです、照れちゃいますね。でも、ボク、なんでお皿の上に乗ってるんでしょうか……？

大阪府／かえるさん

あああああ、原寸大でお見せできないのがとーっても悔いー!! 相変わらず素敵な絵ですね。ボクに幼龍仙にあの「龍の子」も、みんな幸せそうでいいなぁ!!

今日はかねてからの予告通り、孤独な洞仙の味方「仙獣」たちのイラストを大紹介じゃ。残念ながら、彼らを次の仙窟に同じLv・同じ装備で呼び出すことはできん。じゃが、シナリオをセーブしとれば名前は残るからの。名前決定の時、Yボタンを使って前と同じ名で呼び出して、また育ててやってくれると仙獣も仙獣冥利につきるじゃろうて。

仙獣と楽しくつきあう法

仙獣は新規設定しない限り、各ターンで前のルートの続きから行動を開始します。グループが空荷物で歩いてたり、シナリオキャラの侵入が予めわかっている場合は、行軍ルートを新規・調整したほうが、力を発揮できますよ☆ あと基本的に最初は運搬・修復の特殊能力重視を召喚すると思いますが、装備すると特殊能力がつくアイテムを集めておけば、最初にどんな仙獣を呼んでもOK。ただそういったアイテムは防御力が低いので注意して下さいね！

専用アイテムには、やっぱり強力な物が揃ってるみたいです。掘削部屋とアイテム表を利用して集めときましょう！

仙獣召喚!!

岡山県／初心者洞仙さん

そうですね。そうといえば、ヒロインさんや主人公の洞仙さまって、なんで装備取り替えのとき「仙獣」の項目で取り替えるんでしょうか……。ボクも不思議です。

北海道／飛鳥 るぅさん

そんなことないですよ!! 華翼仙は、ユーザーの皆さんから人気あるんですよ★ 彼女は弱いから、召喚したら早めに防具をつけてあげて下さいね。

群馬県／羽柴 鈴さん

馬明仙も、人気が高い仙獣ですね。攻防・特殊能力にも優れてますし、口は悪いけどいいコなんですよ！

東京都／有澤 みさぎさん

ボクたち基本3仙獣と、ヒロインさんですね。ボクを含めて、みんなの表情がすごくいいなぁ★

Roll up!!

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2

集中連載攻略

彩のラブソング

きらめき高校文化祭 バンドコンテストへの道 Vol.1

今週から「彩のラブソング」を4回連続で攻略！ 第1回はミニゲーム&藤崎さんイベントについてだ。

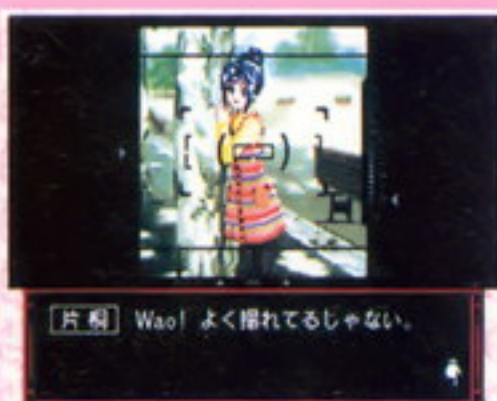
きらめき高校文化祭 バンドコンテスト参加者募集

今週はメインのミニゲーム&藤崎詩織サイドストーリー攻略

「彩のラブソング」発売直後の今、全国の悩めるギタリストの諸君はギターの練習に励んでおられることでございましょう。そんなみんなをレスキューすべく、今回はギターゲームのコツを伝授しちゃいます！ それから、10月5日のデートでのミニゲームで詰まっている方も多いでしょう。これもしっかりフォローするのでご安心を！ それでは今週もときめくハートをCATCH UP!!（合言葉）

10月5日デートでのミニゲーム・ポイント攻略

写真コンテスト

片桐 Wao! よく撮れてるじゃない。

コンテストで入選するには、とにかく写真のフレームの中心に片桐の顔を全て収めること。撮影場所はどこでもOK。うまく撮れれば片桐が誉めてくれます。カメラを最大限引いて撮れば絶対に成功するのだ！

潜水ゲーム

写真コンテストで入選すると、室内プールに入ることが可能に。ここでのミニゲームのコツは、飛び込んですぐにCボタンを押してスタートダッシュすること。あとは4、5秒おきに加速すればゴールできます。

ギターゲームの上達法おしえます

コード変更さえうまくいけば、ギターはさほど難しくはない。矢印がきたときのために、いつでもLボタンを離せるようにしておこう。

このマークの表情に注目！

演奏がうまくいっているかどうかのバロメーターになるのがこのマーク。赤い笑顔（ときめきマーク）になればOKだ。

コードの正しい押さえ方

ギターゲームで、演奏失敗のブザーが鳴るのは、《Lボタンを押した状態で、正しい方向キーを押さずにABCボタンを押した（演奏した）場合》。また、コードを変更すべき場面（矢印がピックの下を通過した後）で、Lボタンと方向ボタンを同時に離していなかった場合は「Lボタンをはなせ」と表示される。前のコードと同じ方向のコードでも、矢印が来た時にはいったんコードを押さえ直さないと「Lボタンをはなせ」が表示されるので注意すべし。

ピックを集める方法

ピックはゲームレベルを表している。本編ではバンド演奏練習で「ときめき」マークを取ればレベルアップ。それ以外の「ノーマル」「オロ」マークを取るとレベルダウンする。また、"おまけモード"では本編・おまけモードのどちらかで「ときめき」マークを取ればそのレベルのピックを取得できる。

IN MY LIFE I LOVE YOU MORE

藤崎詩織 Shiori Fujisaki

《きらめき高校の天下無敵のスーパーアイドル、藤崎詩織。文化祭実行委員となった彼女だったが、文化祭の準備をジャマする悪の軍団が学園に魔の手を伸ばそうとしていた──。》「ときめきメモリアル」の"コメディ"の側面を強く表現しているのが、この藤崎イベント。メインとなる恋愛物語との対比がいかにも「ときめき」らしいですね。ちなみに、イベントの発生条件は比較的簡単です。

開発者の天の声

最初の不良戦は敵のサングラスが光ったらとにかく防御。ここでは、負けても実行委員が助けてくれるので、ストーリー上の影響はない。

藤崎詩織イベント発生条件

9/26 教室であいさつ。
9/27 必ず教室にいる。
9/29 教室にいない。
9/30 70%の確率で教室にいる。
10/1 （または10/2） 最初の移動でポスターを貼る詩織に遭遇。
10/2 （または10/3） 詩織に野外ステージに連れて行かれる。
10/3以降 必ず野外ステージにいる。ここで「話す」→「実行委員の仕事の進み具合について」を2回（または「話す」→「実行委員の仕事の進み具合について」、「話す」→「気になることについて」）実行すると、RPG不良戦へ。
不良戦の翌日 番長から果たし状が来る。武器を探すデモの後、番長戦へ。

KEYWORD COLUMN

文化祭

「彩のラブソング」は文化祭直前のきらめき高校が舞台になっています。秋穂みのりちゃんの「このお祭り騒ぎの雰囲気って、とってもいいですよね」というセリフにもあるように、みんながそわそわした、非日常的な感じを楽しんでる様子が作品全体から伝わります。「祭り」の持つ高揚感。それがこの作品のテーマの1つじゃないでしょうか。民俗学ではこういう「祭り」の時間を"ハレ（晴れ。日常とは違う特別な時間）"と呼んで、普段の退屈な日常を一時的に破壊する機能があると言います。文化祭の盛り上がりとともに、片桐彩子との仲も進展していきますが、これは主人公の今までの苦しい日々を破壊する「恋愛」と「祭り」を重ね合わせたものとして見ることもできます。また、ある意味常識を超えている「ときめき」の世界観は、プレイヤーにとって、現代の高度情報化社会の秩序を破壊する「祭り」としての機能を持っているのではないか、とも思います。

ENDINGときめきダイアリー

3月19日。今週からついに「彩」のコーナーがスタートします。今まで、締切をぶっちぎって丹下桜ちゃんのイベントに行ったり、原稿を忘れて金月真美さんのイベントに行ったりしてきたかいがありました。みなさん、これからよろしくお願いしますね！ 現在、編集部では僕をライターとして使い続けるべきかどうかが議論されているという噂ですが、今日も僕は元気です！（ライター・ユキト）

HELLO!! CAPCOM Vol.49

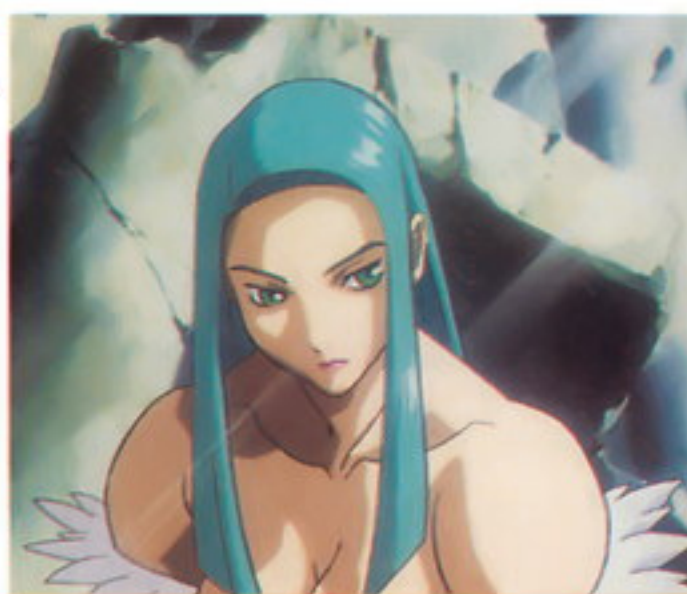
今回は、ついに完結となるOVA「ヴァンパイアハンターVOL.4」を大紹介！ 他にもセイヴァー特集に関するお知らせもあるから、見逃したらダメだぞ。

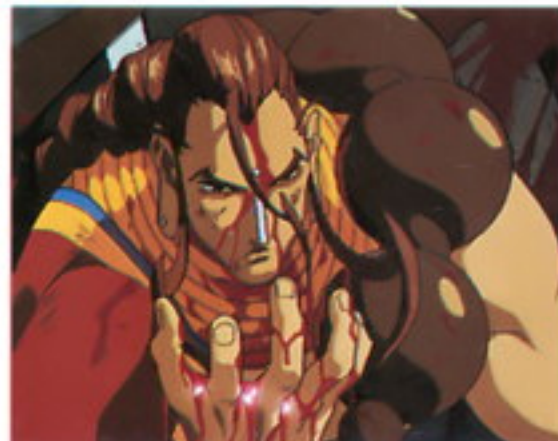
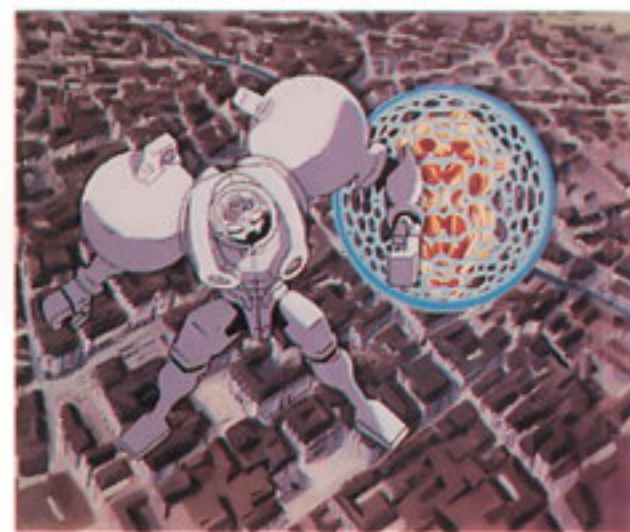
物語はついにクライマックス！ OVA「ヴァンパイアハンター」VOL.4 本日発売!!

ゲームとはひと味違った展開を見せていたOVA「ヴァンパイアハンター」が本日発売（3月27日）のVOL. 4「闘いは誰がために…」でついに完結となる。遠き宇宙より闘いを求め飛来した超生命体、パイロンによってつぎつぎと倒されていくダークストーカー。はたしてパイロンを止められる者は現れるのか!? デミトリとモリガン、リンリン・レイレイの姉妹、キラーマシンフォボスの軍団、そしてドノヴァンとアニタ。今まではバラバラだった彼らの物語も、パイロンを中心に1つにまとまり、それぞれの目的に答えが出ていくので目が離せない！ また、ストーリーとは別の意味で目が離せないのは、彼らの動き。ゲーム中に彼らが使っている技の1つ1つを、アニメーション的な表現方法で再現された大迫力の戦闘シーンは、ヴァンパイアシリーズのファンなら思わず「おおっ！」と唸ってしまうこと間違いなし！ 見ていない人は今すぐにショップへ急げ！

カラー／42分／各6,600円（税別）
LD／ドルビー・デジタル／CAV
ビデオ／ドルビー・サラウンド

今までオープニングのみの登場であったアナカリスやビクトル、オルバス。さらにビデオシリーズ初登場のサスカッチも圧倒的な強さを見せるパイロンとの壮絶な死闘を繰り広げていく。

パイロンへの闘争心をむき出しにするデミトリだったが、モリガンの言葉により、この闘いから身を引いていった。

争う者すべてを抹殺するよう、プログラムされていたフォボスは、最初はパイロンに協力していたものの、本当に倒すべき存在と認識。パイロンに対し攻撃を加えていく。

自らダークストーカーになってまで探し求めていた母の仇、パイロンに闘いを挑んでいくリンリン・レイレイ姉妹。しかし、パイロンの持つ力の前に彼女たちでは決定打を与えることはできず、窮地に立たされる。

自ら傷つきながら、心に光を求めていたドノヴァンはついにその答えを見つける。そして、アニタにも笑顔が……。

大プッシュの部屋

イラストを投稿する際にはハガキが汚れないように注意！ せっかくの力作もダメになっちゃうぞ。

大阪府／片桐ひろお
もっとコブシと腹と眉間に力を込めて「宇宙一ぃぃぃっ！」とするのが正しいジンの表現方法かと（笑）。

福岡県／カプついの親父
季節ハズレのネタだけど、何が何だかわかっていない岩がいいカンジ。

神奈川県／桜桃梅季
完璧にシリーズ化♥ ケンちゃんはこれで火が消せるつもりなんでしょうか？

以前から募集しているセイヴァー発売記念特集の締め切りが少し延びました！ 4月10日必着になります。イラストや文章など、セイヴァーに対する想いを込めた熱いハガキを待っています！ それと特集用の投稿プレゼントも決定。数は未定だけど、ハガキ採用者全員に何らかのプレゼントが行くようにするので、ビシバシ頼むぜ！
それから「大プッシュ」や「もじ文字」「○○の小部屋」への投稿も忘れずにヨロシク！

SS版のポスターをはじめとしたグッズを特集の採用者に。

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

ポケットファイター

ひなまつり 女の子だけのポケットファイター大会

3月3日。女性（女装含む）の編集スタッフを集め、カプコン東京支店で行われたポケットファイター大会。我がサタマガ編集部も御招待を受け参加したが……。

人選ミスか?、ハードに負けたか?

「誰を出すか」。格闘ゲームに強い女性ライターも抱える弊誌編集部だが、多忙で家にも帰れぬ彼女たちを出すのは忍びない、そう考えたハロカプ担当は同僚の女性編集者に声をかけた（命令ともいう）。大会後の食事につられた窪田嬢は、快く参加を了承したが、開場前に恐ろしい一言を発言した。「ガードってどうやるんでしたっけ?」イヤな予感。結果は前号のニュースでお知らせした通りだ……。

"勝つ"という気合いに満ちた他誌の面々。開始前黙々練習に励む彼女らを遠目に見つつ、呆然と茶をすする弊誌。すでに気合負けか?

サタマガしっかりせい！

大会前日にアーケード版を数回やっただけにしては、健闘したわ。あとはSS版を買って練習よっ！

サタマガ代表　窪田智子（写真左）

サタマガに異動した2年前はゲームド素人。同様の主旨で行われたスパズル大会で惨敗。

私はサタマガ編集部です！

1年以上も前、右も左もわからない私に、ブービー賞（賞品なし）という挫折感を味あわせてくれた「女の子だけのゲーム大会」。その2回目ともなれば、準備万端、意気揚々、のはずが……。アーケード版の特訓が、はたまた決勝使用のメモリーカードを初戦で堂々と出したからか、起死回生（まぐれ）の必殺技も空しく惜敗。右や左はわかっても、P・Kボタンがわからん！すべてPSが悪いんだ〜！

おハガキいつでも大歓迎!!

お願い、三並さん！

サターンソフトを主に担当する三並プロデューサーへ、意見や希望を送ろう！　ただし、前向きな発言を心がけようね。

カプコン&彩京共同プロジェクト

カプコン&彩京共同でSHTを作ってほしい！　そんな貴方の意見や希望を募集します。イラストも歓迎！

夢のヴァリアブルクロス

歴代カプコンキャラとマーヴルVS.カプコンまでに出たアメコミキャラを使って、オリジナルヴァリアブルクロスを作ろう！

TGSグッズプレゼント

TGSで配られたパンフなどを3名様に。「これなら買いたいカプコンゲーム関連商品」を書いてね。締切は4月6日必着。

あて先

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部
ハロカプ各係

シェーキー秋友のアメコミ講座

VOL.11ジャガーノート

体は頑丈、怪力無双、脳みそ単純、頭は鍋。制止不能のジャガーノートに対する一般の印象は、こんなところでしょう。しかし彼の単純さの影には、ちょっと面白いドラマが隠れているんですよ。

ジャガーノート（本名ケイン・マルコ）は、X-MENの創設者、プロフェッサーX（本名チャールズ・エグゼビア）の義理の兄にあたります（2人の親が、子連れ同志で再婚）。優秀な義弟チャールズと比較され続けたケインは、劣等感から彼を憎むようになりました。

やがて成人して傭兵になったケインは、アジア某国の洞窟で邪神サイトラックの魔石に触れ、その魔力で不死身の肉体を得ます。帰国した彼はジャガーノートと名乗り、憎いチャールズへの復讐のため、怪力を振るってX-MENを襲いました。結成直後だったX-MENは、彼1人のために、メンバー5名中4名が重傷でベッド暮らし、という大打撃を受け、プロフェッサーの精神攻撃でかろうじて撃退に成功します。

とにかく、ジャガーノートは強い。彼は、その後の長い犯罪歴の中で多くのヒーローと対戦しましたが、正面から殴り合って彼を圧倒するのは、ハルクぐらい。後の連中は、策略で彼を捕らえたり追い払ったりすることはできても、本当に倒すことはできません。

ところがそのうち、彼の、X-MENへの復讐心が薄れていくんですね。自分の強さを知ってしまったジャガーノートは、昔の劣等感を克服し、復讐の動機を失ったんです。今の活動は金ずくの犯罪が中心ですが、プライベートのゴタゴタで被害を出した時には弁償する、というような、変な余裕さえ見せます。今の彼は、単純で粗暴ではあっても、邪悪な人物ではありません。ただ迷惑なだけ。

劣等感から悪役になった男が、悪行を重ねるうちに劣等感を捨て、人間的に成長したって皮肉が、なんかイイでしょ。ゲームではとりわけ性格の単純さを強調して、憎めない感じを出してます。『X-MEN vs.ストリートファイター』のエンディングは必見。

ジャガーノートが登場する日本語版コミックは、『オンスロート』の第1巻。でもここではオンスロートの力を強調するため、いきなり倒される損な役回りだ。巻末にはジャガーノートが主人公になったエピソードの紹介も載っている。

STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN

●カプコン●アーケード●PS基板●4月上旬稼動予定

スタグラ2開発者インタビュー

今回は、先月のAOUで大人気だったスタグラ2のインタビュー。インタビューの最後には気になる情報がチラリ……。

開発本部副本部長兼第一制作部長
船水　紀孝

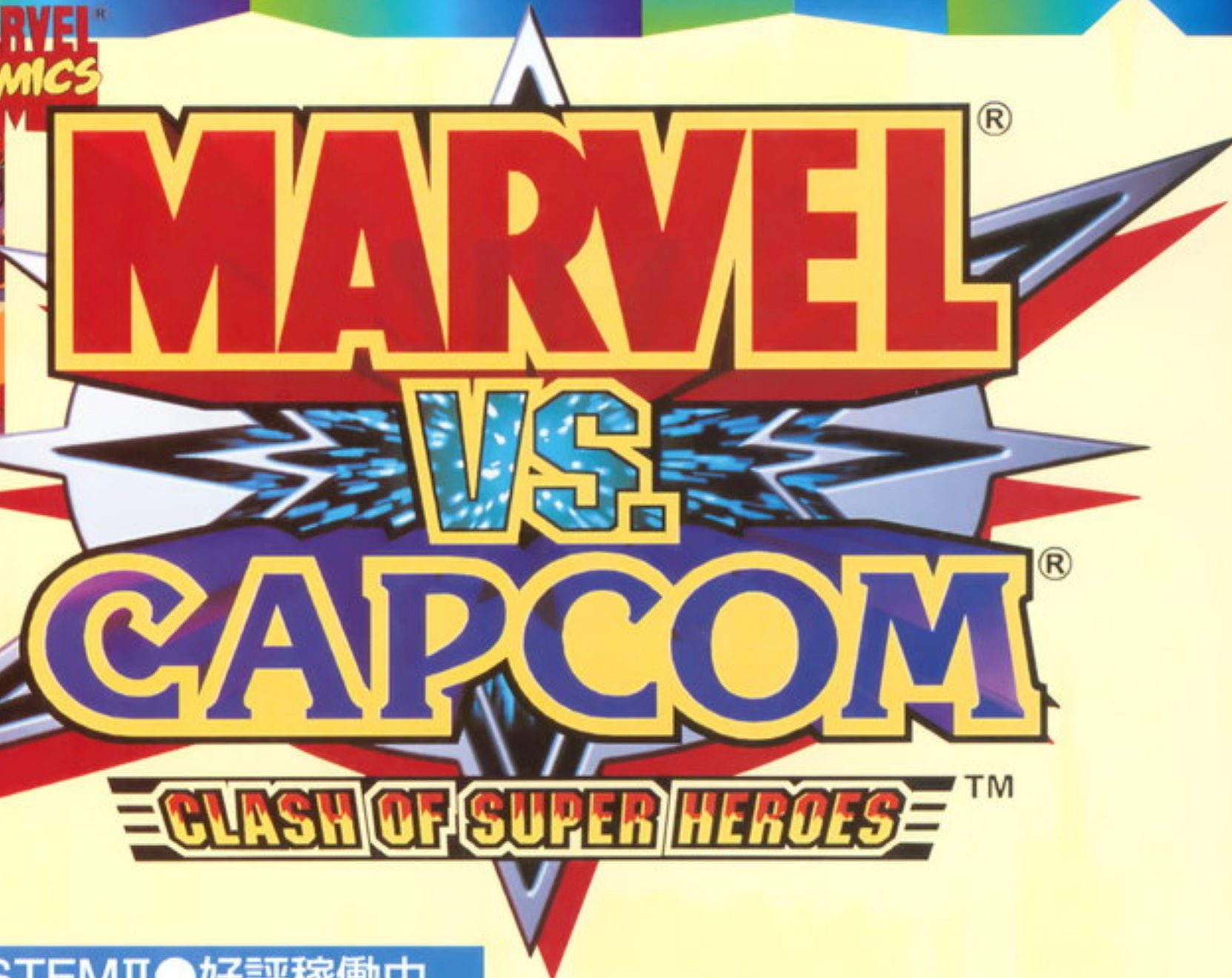
開発本部第一制作部企画グループ
池田　陽一郎

めざましい発展を遂げたスタグラ2

編：スタグラ2の大きな特徴は?
池田：グラフィックです。
船水：前作の2～3倍キレイだね。あと、今出ているポリゴンのゲームでゲームらしいゲームってないでしょう。
池田：だから今回はゲームらしくしようと。
船水：そういう点で目新しいよね。
編：前作からの大きな変更点は?
池田：レスポンスですかね。
船水：というか、気持ち良さが全然違うね。簡単に遊べるところも、僕は気にってます。
池田：それでいて大味にならないようにしました。
編：キャラが2タイプになったのは？
船水：とにかく数を増やしたくて。
池田：女の子も少なかったですしね。
船水：でも、そんなには出せないちゅうの！　てなわけでモデル替え風にしたと。
池田：最初は2体の中身はまったく同じにしようかと思ったんですけど、それは面白くないですから変えられる部分は変えました。ストーリーも1体ずつにありますし。
船水：ストーリーは複雑になったの？
池田：なったんですか？
編：資料には書いてありますが……(苦笑)。
池田：そうですか(笑)。中間デモとか、ジャスティスほどではないですけど要所要所入りますし、EDもしっかりあります。
編：システム面で、軸移動は難しくないですか？
池田：ボタン1つでできますから簡単ですよ。ダッシュと並行使用したり、前後左右にもスカスカと動けますよ。実際プレイしてみれば、使いやすいと思いますね。
編：キャラについてですが、“サターン”はやはりセガサターンのサターン星人がヒントに?
船水：まあ、そうですね。
編：気が早いですが、続編の予定は?
池田：とにかく作業が大変な作品なんですよ。モーションキャプチャーを使えば楽なんでしょうけど、手作りでやってしまうので。今回のスタッフはもうやりたくないと言うかもしれませんね。他のスタッフが作りたいといえば作るかもしれません。
船水：モーションキャプチャーの機械、わざわざ買ったのにねぇ(笑)。
編：気になる移植は?
船水：家庭用の移植は、もちろんします！
編：機種は?
船水：……なんでしょうね（笑）それはお楽しみということで。
編：他のアーケードやサターン移植の予定などは?
船水：僕は今はZERO3を作っています。バルログやブランカもいますよ。
編：移植の予定は?
船水：もちろん、サターンに移植しますよ！

ELE
JUNE
OMEGA
VECTER
GERELT
CLAIRE
BILSTEIN
BILSTEIN
EAGLE
ZELKIN
GORE
LUCA
GAMOF
GANTETSU
HAYATO
B•HAYATO
SATURN
PRINCE
BLOOD
SHAKER
BYAKKO
BLOOD

MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

隠し要素満載の「MARVEL VS. CAPCOM」。ついに最後の隠し技を公開。春麗に酷似した姿をもつ、シャドウレディや、スペシャルパートナーのセンチネル、シャドウの使用方法を紹介するぞ。

●カプコン●アーケード●対戦格闘●CP-SYSTEMⅡ●好評稼働中

これがラストの隠しネタ！ シャドウレディが参戦！

シャドウレディ

ミサイルを撃ったり、ドリルを出したりと、何でもありな感じのシャドウレディ。なによりも、低空ダッシュを使えるようになりかなり戦力アップした感じがある。ノーマル春麗よりも強くなっている、かも？

ついに手からドリルまで出してしまった。さらにはレーザーまで発射する。ここまでしなくても……。

シャドウレディは、なんと言っても低空ダッシュ。X-MEN VS.～の時のような攻めができるようになった。

シャドウレディ選択方法

モリガンから7を描き、外周に沿って右回りで右上まで持っていき、次に8を描いた後、外周に沿って左回りで、ガンビットの下まで行く。

CPUシャドウレディ乱入条件

①最初からスタート②ノーコンティニュー③乱入されていない④全試合プレイヤーキャラが2人とも残っていること、以上を満たした条件下で、ハイパーコンボ&Vコンビネーション&Vクロスでフィニッシュの3つをすべての試合できめ、そのうちVクロスフィニッシュが4回。そして、スペシャルパートナーを使い切り、ファーストアタックをとらなくてはならない。

隠しスペシャルパートナー

オンスロートの攻撃や、マーヴル側のパートナーとして出現していたセンチネルと悲劇の男シャドウが登場。出現方法はスペシャルパートナーをセレクトルーレットが画面に登場する前からパートナー決定までスタートと任意のボタンを押しっぱなしでOK。

画面全体を覆うセンチネル。しかし簡単に相殺が可能だ。

センチネル (X-MENシリーズ)

シャドウはシャドウジャスティスで援護に来てくれる。

シャドウ (MSH VS.SF)

隠しキャラ技表

技名	コマンド
ロール	
花束爆弾	⬇⬋⬅+P
ロールバスター	⬇⬊➡+P
ハイスピードベノム	
ベノムクラッシュ	⬇⬊➡+P
ベノムストーム	⬇⬊➡+K連打
ベノムチャージ	(空中で) ⬇⬊➡+P
リリス風モリガン	
ブリリアントシャワー	⬇⬊➡+PP
スプレンダーラブ	➡⬇⬊+PP
シャドウレディ	
ミラクルドリル	⬇⬊➡+P
レインボーミサイル	⬇⬊➡+K
プラズマバリアー	➡⬇⬊+P
ビックバンレーザー	⬇⬊➡+PP
ギャラクシーミサイル	⬇⬊➡+KK
ファイナルミッション(LV3)	?????

隠しキャラの技表を紹介するぞ。この技表に載っていないキャラクターや必殺技は、基本的に元になったキャラクターと必殺技に変化がないということで省いてある。
(コマンドは右向きの時です)

OFFICIAL CORNER AM2研 Vol.93 SEGA EXPRESS WEEKLY Special

AM R&D DEPT.#2

春の到来とともに本格稼働が目前となってきた「FV2」。今回は、近日の登場に向けて、共通コマンドの部分をまとめていこう。熱い戦いはもうすぐそこだ！

最高の快感を味わうため

ここにあるリプレイシーンもウリの1つ。スピード感のあるリプレイが場を盛り上げる！

FV2 FIGHTING VIPERS 2

●セガ●今春稼働予定
●対戦格闘
●MODEL3基板（STEP2）

ド派手な演出の数々が、ただ何も考えずに遊んでいるだけで十分爽快感が味わえるほどのものに本作は仕上がっている。だが、基礎を学び、駆け引きなど知れば、楽しさは何倍にもなる。前作をプレイした人も、していない人も、今回の記事を読んで、ぜひ稼働の際、真の楽しさを満喫してほしい。

共通コマンド技の一部から基礎を知る！

上中段G&A（ガード アタック）

⇦Ⓟまたは⇦Ⓚ

相手の上中段攻撃を防御しつつ中段攻撃へと転じる技。一見万能そうだが、攻撃判定が出るまでは通常の立ちガードと同性質で投げ技や下段攻撃に負ける他、出したあとのスキも大きいため乱用できない。VFシリーズの"返し技"のように敵の動きを読んで使うのだ。

ブロックボンバー ⇦Ⓚ サンマン
尻から体当たりするG&A。ハニーも同じものを持つ。

ブロックストレート ⇦Ⓟ ジェーン
ストレートを繰り出す。ヒット時は敵が吹き飛ぶ。

ブロックストレート ⇦Ⓟ マーラー
挙動、性質共にジェーンのG&Aと同性質を持つ。

肘鉄砲（ひじてっぽう） ⇦Ⓟ バン
肘で攻撃。⇦⇩⇙ⓅⓅで他のG&Aも出せるぞ。

ブロックバスター ⇦Ⓚ トキオ
回し蹴りを繰り出すもの。ラクセルも同じ技を持つ。

ライトニングアッパー ⇦Ⓟ ラクセル
アッパーで敵を浮かすG&A。空中コンボを狙え。

ブロックスラップ ⇦Ⓚ グレイス
手の甲を使ったビンタ。⇦Ⓚで蹴りのG&Aも。

ブロックニー ⇦Ⓚ ピッキー
膝によるG&A。⇦Ⓟ入力でアッパーのG&Aも。

ブロックスラップ ⇦Ⓟ ハニー
グレイスのと似ているが、ヒット時は敵が吹き飛ぶ。

ブロックアッパー ⇦Ⓟ チャーリー
ライトニングアッパーと同様。⇦Ⓚで膝のG&A。

ブロックギャル ⇦Ⓚ エミ
両膝で攻撃する。⇦Ⓟでブロックスラップも可能。

下段G&A

⇙Ⓟまたは⇙Ⓚ

G＆Aの下段版。下段の攻撃判定が出るまでから、出たあとの硬化中まで完全にしゃがみ状態なので、中段攻撃や下段投げに弱いが、敵の下段攻撃の他、上段攻撃や上段投げに対して使っても悪くない。ただし、上中段G＆A同様、スキが非常に大きいので乱用は禁物。

⇙Ⓟ

ブロック・スイング サンマン

ブロック・スイング ジェーン

ブロック・スイング バン

ブロック・ディップ ハニー

ハニーを除いた3人は片手で敵の足を払う挙動。彼女のみ、猫じゃらしに飛びつく猫のように足下を強襲するモーションだ。

⇙Ⓚ

ブロック・ブレイク エミ

ブロック・ブレイク ラクセル

ブロック・ブレイク グレイス

ブロック・ブレイク マーラー

ブロック・ブレイク チャーリー

ブロック・ブレイク ピッキー

ブロック・ブレイク トキオ

7人共、下段回し蹴りで足を刈る挙動。余談だが、G＆A（上中、下問わず）には敵のアーマーを破壊する効果も備わっている。

基本上段投げ

（接近して）Ⓟ+Ⓖ

アキラなら倒身搜腿、ウルフならブレンバスターと各キャラクターの基本投げが名称、挙動の他、ダメージをはじめとした細かい性質まで相違したVFシリーズと違って、本作の基本投げはほぼすべて"ウォールスロー"と呼ばれるもの。この技自体に攻撃力はなく、相手を壁に振り、ぶつけることでダメージを与えるといった性質を持ち、壁を使った戦略も考慮する本作において重要な役割を果たす。基本は、この技で相手を壁にぶつけ、さらにダッシュ攻撃などで追撃するといった使い方だ。ちなみにこの技は投げ抜けの恐れの他、投げたあとも相手にレバー操作で回復される可能性があるので注意。

エミ　ロックンバーク
敵の手や肩をつかんで壁に振るのが普通だが、小学生の彼女は相手の背中にドロップキックを入れて壁へ押すぞ。

チャーリー　ウォールスロー
相手の手をつかみ、画面奥、または手前の壁に向かって振るといったオーソドックスタイプ。

ジェーン　クリンチパンチ
ウォールスローではなくボディブローを決めるのが彼女の基本投げ。⇦Ⓟや⇨Ⓚを追加すれば投げコンボへ派生する。

マーラー　ウォールスロー
相手の頭を片手でつかんで、ゆっくりと壁に振る。投げる方向は画面奥、または手前だぞ。

バン　壁投（かべなげ）
手をつかみつつ後方へ回り込み、肩を押して走らせる。前作で猛威を振るった刹那落はない？

ハニー　ウォールスロー
片手を両手でつかみ、一瞬力をためてから走らせる。

サンマン　サンマンナイスカン
敵を球のようにしてから投げるため相手側のレバーによる回復を受け付けないのが特徴。確実なダメージが望めるのだ。

トキオ　ウォールスロー
肩をつかんで、奥あるいは手前に向かって走らせる。

ラクセル　ウォールスロー
相手の側面に回り込み、自分のいた後方の壁へ振る。

グレイス　ウォールスロー
敵の頭を持って側面に回り込み、奥または手前に振る。

ピッキー　ウォールスロー
チャーリーとまったく同じ、オーソドックスタイプ。

基本上段壁投げ

（壁正面時・接近して）Ⓟ+Ⓖ

壁付近で基本投げを決めれば、壁を活用した投げに変化する。ここで紹介するのは壁が正面にある状態のもので、全体的にダメージが高いのが特徴。ぜひとも狙っていきたい。なお、以前壁投げは投げ抜け不可能とお伝えしたが、現バージョンでは投げ抜け可能になっているぞ。

ピッキー　ウォールDDT
首を脇に抱えた状態で壁を駆け上がって、バク転からDDTへと持ち込むといった、彼の新たな壁投げ。大胆なカメラアングルにも注目。

エミ　スクランブルスピリット
壁に押しつけた敵に膝蹴りの連発をお見舞いしたあと、両拳を合わせて打ちつける。

トキオ　バックウォールラッシュ
背中からもたれかかりつつ、押しつぶす。

ハニー　ウェット・ザ・クロウ
敵にまたがって数回殴りつけたあと、後方へ宙返りしながら股間を押しつける。

チャーリー　ウォールプレス
タックルするようにして相手と壁へ突っ込む技。

マーラー　ウォールグラスター
相手を壁に押しあてたあと、地面に叩きつけるといった比較的オーソドックスなモーション。余談だが、この他⇦⇨Ⓟ＋Ⓖコマンドの壁投げも持っている。

グレイス　スクラッチハート
両肩をつかんで胸の辺りにのっかり、一瞬両足に力をためてから後方へジャンプすると同時に、敵の胸部を痛めつける技。前作とほぼ同じ挙動だ。

ラクセル　スケープゴート・ハンキング
一瞬のスキに背中のギターをすばやく抜きとり、前方の敵に突き刺す。ラクセルファンにはうれしい、新ギター技。

バン　卸金（おろしかがね）
低いかけ声と共にすばやく相手の首を片手で締め上げながら壁へ押しあて、その後地面へ叩きつける。バンの荒々しさが光る強烈なモーションが印象的。

ジェーン　ウォールスクラッチ
相手の頭をつかんで顔を壁の方向へ向け、こすりつけたあと、地面に打ちつけるといった、これもまたグレイス同様、前作とほぼ同じモーションだ。

基本下段投げ

（相手しゃがみ・接近して）⇘⇘Ⓟ+Ⓖ

相手の下段G＆Aをガードしたあとなどに重宝する。ちなみに現バージョンでは投げ抜け不可能。

マーラー　バニッシャー・ハング
アイアンクローを決めながら軽々と持ち上げ、強烈なラリアットを叩き込む。写真は持ち上げている場面。

ハニー　キャット・チェアー
馬跳びするような挙動から、両足で相手の腰の部分を挟み込み、トンボ返りをしながら遠方へ放り投げる。流れるような動きがウリだ。

エミ　スティンガー・スロー
チャーリー　スティンガー・スロー
エミ、チャーリー共に、片足をつかんで敵の体勢を崩し、上空に投げる挙動。前に壁があればさらに空中コンボを狙える。

トキオ　フェイスクラッシャー・ニー
ジェーン　フェイスクラッシャー・ニー
ピッキー　フェイスクラッシャー・ニー
トキオ、ジェーン、ピッキー3人共に、相手を引き込み、膝蹴りをくらわすといった下段投げ。ダウンを奪うことはできないので、ここからアッパーなどの中段攻撃や投げ技などで択一を迫るのが得策か。

グレイス　カスケード・スライサー
相手の首を軸にして後方へ飛んだあと、背後から蹴りを入れる。彼女らしい挙動。

バン　厳砕（いわくだき）
両拳を合わせて、それを敵の後頭部に打ちつける。

ラクセル　カスケード・クラック
相手をつかみ身体をひねって後ろを向かせたあと、渾身の力を込めて首をへし折る。

サンマン　パイルドライバー
プロレスファンにはお馴染みの技。ダメージ大。

アーケード特報!!

お待たせ! いよいよ稼働開始!!

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

多くのファンの間で近日中に登場とささやかれながら、なかなかその姿を見せなかった「オラトリオ・タングラム」。この号をみんなが見ている頃には、一部の主要店舗ではいよいよ稼働を開始する予定だ。今回は「オラ・タン」稼働を記念して、最新情報満載だ!!

完成度 99.9%

●セガ●近日稼働予定●対戦アクションゲーム●アーケード(MODEL3基板・STEP2)

追加情報! まだまだこんな新システムがあるぞ!!

今回、新しく公開されたシステムは、すべて近接戦闘時に関ってくるものだ。小ジャンプ近接攻撃や、ターボ近接、そしてダウン攻撃と前作にはなかった要素だけに、感覚に慣れるためにも、近接戦になったら積極的に使っていこう!!

NEW ジャンプ近接攻撃

新攻撃方法の1つ小ジャンプ攻撃。小さくジャンプしたのち、手持ちの近接用武器で相手の頭上から攻撃するというもの。この攻撃は、近接攻撃をジャンプキャンセルで回避しようとする相手に、絶大な効果があると見たが!?

小ジャンプ近接攻撃で、アファームド・ザ・ストライカーに襲いかかるテムジン。青白く光るソードを叩きつけるようにして、アファームド・ザ・ストライカーのボディを斬り裂いている。フェイ-イェン・ザ・ナイトも同じような攻撃だ。

NEW ターボ近接攻撃

ターボボタンによる攻撃のパワーアップは、近接攻撃にもちゃんと用意されていた。万能というわけではないが、近接時にはまず狙っていきたい攻撃。通常時の攻撃と、どれだけ違うのかは、右の写真を比べて見てほしい。

NORMAL

これは、ノーマルの右近接攻撃だ。ソードで突くような攻撃をする。

TURBO

そしてこれが、テムジンの右ターボボタンと右近接攻撃を組み合わせたもの。テムジンが、ビームソードを出しながら前宙をして、その回転を利用しながら目の前のアファームド・ザ・ストライカーを斬りつけている。

NEW ダウン攻撃

これも、新しく追加された攻撃だ。ダウンしている相手に近寄り、攻撃を加えるというものだが、これは機体ごとに攻撃方法が異なっているらしい。この攻撃方法の導入によって、ダウン後も落ち着いていられなくなるだろう。

テムジンのダウン攻撃。相手にビームソードを突き刺そうとしている。

ライデンのダウン攻撃。手に持っているバズーカで、相手を殴りつける。

CHECK 2種類のターボショット

「オラ・タン」で、かなり重要な要素になりそうなターボショット。これは、攻撃と組み合わせるターボボタンが、左か右かによって違う攻撃方法が出るようになっている。機体によってはかなりの差があるのでチェックしよう!!

L-TURBO

これは、テムジンの左ターボボタンと右攻撃の組み合わせだ。

R-TURBO

そしてこれが、右ターボボタンと右攻撃の組み合わせ。レーザーのような攻撃だ。

MODEL3 STEP2が可能にしたステージ

MODEL3基板・STEP2が使用されている「オラ・タン」では、グラフィック面がかなり強化され、これまでのゲームが遠く及ばないほど、その演出にも磨きがかかっている。画面写真を見てもらえば、そのすごさもうかがえるだろう。さらに、この基板によって、今まで不可能だったステージが表現されているのも、今作の魅力でもある。

演出が光る水中ステージ。機体の攻撃によって、空気の泡などが吹き出している。このステージには、水中ならではの効果もあるとか。さらに機体にも秘密が……。

追加情報PartII!! 各機体の特徴的な攻撃を大紹介!!

前回の記事では11機種のバーチャロイドを紹介したが、今回はさらに、それらの機体の特徴的な攻撃を紹介しよう。「オラ・タン」では、ターボショットという要素が追加されたため、攻撃の種類も大幅に増加している。さらには、操作系統にも変更や追加があるため、覚えることや状況によってやることがとにかく多い。それは、状況による選択肢が増えたと、素直に喜ぶべきことだろう。

新対戦システムで強者を撃て!!

AOUショーレポートのときに紹介した、新対戦システムについて、より詳しく解説しておこう。

今回の「オラ・タン」の筐体は、最大で4シートまでがリンクするようになっており、乱入時にはまず右の写真のような画面が表示される。そして、残り3シートのなかから自分の対戦相手を選択し、対戦が始まるというシステムになっているのだ。ただし、これは他のシートにプレイヤーがいるという条件が前提。さらに、すでに対戦中の組み合わせがあれば、選択する余地は残念ながらない。それでも、これによってシートに座った時点で対戦相手が決まっているという状況は激減するはず。今までも、相手が強すぎるなどの理由で、対戦がなかなかできなかった人でも、どんどんプレイできるようになる。また、強い相手を倒す快感を味わう機会が増えるのでは!?

シート名の下には、相手の機種名と何連勝中なのかを表示。これを利用して連勝ストッパーになっては!?

SGV-417-L エンジェラン ANGELAN

氷雪系の攻撃を、手に持つ杖から繰り出すエンジェラン。ターボショットには、相手を氷づけにしたり、氷弾を連射したりというターボショットを持つ。巨大な氷龍を召喚できるのも、この機体ならではの特徴だ。また、2Pカラーの黒と赤のツートンは、邪悪とまではいかないまでも、悪役的なイメージが伝わってくる。

右ターボボタンと右武器の組み合わせで出るターボショットがこれだ。攻撃がヒットした相手は、氷づけになって行動不能になるので、その間に次の攻撃を展開させよう。

左ターボボタンと左武器の組み合わせは、氷弾を杖から連射する。

近接攻撃は、杖で相手を殴りつける。杖とはいえ侮れないぞ。

2P COLOR

RVR-37 スペシネフ SPECINEFF

白い機体色もカッコイイ2Pスペシネフ。この機体は、死神らしい鎌での攻撃があったり、派手で強力なターボショットを持っている。また、他には背中の羽根が飛んでいったり、浮遊光弾を放出したりもする。

2P COLOR

近接右攻撃は、ロングランチャーを鎌のように振り降ろして攻撃。

これは空中ダッシュからの両手武器。縦に幅の広い攻撃を放つ。

なんと、スペシネフはライデンのようなレーザー攻撃を持っている。これは、両ターボボタンと両トリガーの同時押しで出るターボショットだ。

MBF-707-F テムジン TEMJIN

前作から基本的に変更のないテムジンだが、ターボショット使用時に変形するライフルや、攻撃時のバリエーションは増えている。サブウエポンにはボムを装備しているが、着弾後の爆風などに多少の弱体化が感じられた。前作同様、バランスは良いので初心者にもオススメだ。

空中ダッシュからの両手武器は、ビームソードを振ると発生するウェーブで攻撃。テムジンにはおなじみ。

左ターボボタンと両手武器で、縦に大きなウェーブを作り出す。

テムジンが放つひと筋の閃光は、右ターボボタンと右手武器だ。

1P COLOR

ダガーは、ヒットした相手に突き刺さり、食いつく性質を持っている。

1P COLOR

斜め後ろにダッシュしながら、左手武器からショットを撃ち出すサイファー。

右ターボボタンと右攻撃のターボショットは、テムジンと同じようなひと筋のレーザーを、マルチランチャーから放つ。その破壊力はライデンには及ばないが、かなりのものである。

RVR-42 サイファー
CYPHER

どうしても、容姿を見てバイパーIIとダブってしまうサイファー。ただ、攻撃に関しては、少し違うタイプのものを持っているようだ。ダガーと呼ばれる左攻撃は、ヒットするとしばらく突き刺さったままで、少しずつダメージを与える効果を持つ。また、右手のマルチランチャーからは、テムジンと同じレーザーのようなターボショットが放たれる。

SAV-326-D グリス・ボック
GRYS-VOK

とにかくミサイルだらけのグリス・ボック。どこに収納されているのかわからないような、巨大なミサイルの数々で攻撃する。おそらく、攻撃の派手さだけならどの機体にも負けないだろう。自爆できるミサイルも背中に搭載。

2P COLOR

しゃがみ両手攻撃はミサイル4発を発射。ゲージによっては2発の場合も。

ダッシュからのスライディングをしながら、ミサイル攻撃を繰り出す。

しゃがみ状態から放つ両手武器の右ターボショットで、背中から巨大なミサイルを発射。着弾すると爆風が広がり、それに自機が触れてもダメージを受けてしまう。

空中ダッシュ時に、左手武器ののドリルを解き放つドルドレイ。

1P COLOR

斜め前ダッシュから右手武器で攻撃。前ダッシュ時とは攻撃形態が異なる。

両手武器のハリケーンは、ヒットさせた相手をしびれさせ、一定時間身動きが取れないようにすることができる。このハリケーンは、ファランクスの代わりと成りうるか!?

RVR-68 ドルドレイ
DORDRAY

寸胴なプロポーションのドルドレイ。この機体を象徴する武器は、左腕のドリルだろう。この武器は相手に突き刺さると、その回転でダメージを与え続ける。今回の「オラ・タン」では、前ダッシュと斜め前ダッシュで攻撃形態が異なる機体があるが、このドルドレイはそんな特徴も持つ機体だ。

XBV-819-TR バル・バドス
BAL-BADOS

この機体については、足の生えたバル・バス・バウという表現が一番しっくりくるだろう。遠隔操作の武器を持っているほか、浮遊機雷も搭載している。空中ダッシュで、泳ぐような動きを見せるのが特徴だ。

2P COLOR

横ダッシュから、左手武器の浮遊機雷（F.マイン？）を複数ばらまく。

右手武器の右ターボショット。曲がるレーザーで相手を攻撃。

右ターボショットと左トリガーで、巨大な浮遊機雷を作り出す。こんなものが迫ってきたら、冷静ではいられないだろう。この他、このバル・バドスは多彩な攻撃を持っている。

RVR-33 アファームド・ザ・ストライカー
APHARMD S

右手にファニーランチャーを持ち、左手にはナイフを構えるアファームド・ザ・ストライカー。火力を強化したアファームドということで、兵器もしくは兵士としての色が濃くなっているようだ。左肩には、グレネードランチャーを装備する。

普段は腰に携帯しているナイフ。近接時には、このナイフをすばやく取り出して相手を斬り裂く。ナイフは短いため、間合いも必然的に狭くなってしまうのが弱点だ。

右手武器の右ターボショットは、ランチャーからミサイルを連射する。

しゃがみ両手トリガーで、肩のグレネードランチャーから弾を発射。

1P COLOR

RVR-39 アファームド・ザ・バトラー
APHARMD B

2P COLOR

右手武器を右ターボボタンと一緒に使用すると、サブマシンガンを連射する。

右ターボボタンと左手武器で、特殊なボムを蹴り出して攻撃する。

アファームド・ザ・バトラーの特徴は、やはり両腕に装備されたトンファーだろう。ここから生み出される破壊力は、「オラ・タン」のなかでも屈指であろう。さらに、両手にはサブマシンガンを装備している。

一瞬で間合いをつめる加速力と、絶大なる破壊力を持つトンファーが、アファームド・ザ・バトラーの最大の特徴。この機体が両腕を振るったあとには、無残な残骸が残るだけだ。

RVR-14 フェイ-イェン・ザ・ナイト
FEI-YEN Kn

キラキラとしたエフェクトを放ちながら、フィールドを駆け巡るラブリーなフェイ-イェン・ザ・ナイト。右腕には内蔵型のハンドビームを装備し、細いソードを左手に持っている。また、このソードは前作のボウガンと同じ役割も果たしている。

フェイ-イェン・ザ・ナイトのハートビームはやはり健在。しかも今回は、着弾時に小さな爆風を伴うのが特徴だ。この爆風は、テムジンのボムの縮小版と思ってもらうといい。

右ターボボタンと右手武器で攻撃すると、一緒にハートも飛び出す。

横ダッシュ中に左手武器を使うと、ソードから出るウェーブで攻撃する。

2P COLOR

HBV-502-H ライデン
RAIDEN

2P COLOR

左ターボボタンとともにレーザーを放つと、無数の細いレーザーが広範囲に放射される。このレーザーはフィールド上に残留し、触れた相手をしびれさせる性能を持つ。

重量感がより増したライデン。この機体の最大の武器である両肩のレーザーは、今回も悪魔のように多くのバーチャロイドをなぎ倒すのだろう。右手にはバズーカを装備し、近接時にはこのバズーカで殴るようになる。また、同じく近接時に、肩部分を展開して電撃で攻撃することも覚えた。さらに、レーザーの新しい性能も身につけている。

両肩が展開して、目の前にいる相手に電撃を食らわせる。このライデンのように、近接時の両手武器攻撃を持つ機体が増えたので、どの機体が近接戦に強いのか、混戦になりそうだ。

アーケードへの登場は間近！ 戦いの場へ挑め!!

セガAM3研公認企画 Vol.53

電脳戦機バーチャロンXOVER クロスオーバー（仮）

Written by パブリシティ担当J・K

決戦の時は来た！ 恵比寿ガーデンホールはこの日熱気に包まれる！

全国大会続報だ！

先月予告したとおり、今号では3月29日（日）に恵比寿ガーデンホールで開催されるバーチャロンの全国大会「－CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON FINAL MISSION－」についての続報をお届けしましょう。

先月の発表では、スケジュール調整や様々な手配の途中だったため、あえて断言はさけた文章ばかりでしたが、今回は全国大会直前ということもあり、ほぼ内容が決まってきたので、正式に発表させてもらいます。

ただ、この原稿を書いている段階でも懸案事項になっているものがあるため、一部のところはあえて検討中にさせてもらいました。

現段階で決定している内容だけでも、1日中楽しんでもらえるものになっているので、3月29日（日）は、バーチャロン全国大会を見に来てください。

全国大会出場者使用機体情報

いよいよ明後日（この本が3月27日に発売されるからです）に迫ったバーチャロン全国大会。

そこで、全国大会に出場を決めている強者達がいったいどのバーチャロイドを使用しているのかをまとめてみました。

予選、エリア大会を通して1番使用頻度の高かったテムジンはどれだけ生き残ったのか？また、フェイ-イェンやベルグドルのように人気の少ないバーチャロイドは残っているのか？

大会が始まる前に、自分なりの優勝キャラ予想をして、会場に来てみると大会から目が離せなくなることでしょう。

私としては、使用数の少ないバーチャロイドに注目してみるつもりです。ただ、全国大会に出場する選手すべてに頑張っていただき、会場に来る人たちをアッといわせるようなプレイを期待してます。

機体	数
テムジン：	24機
アファームド：	13機
ライデン：	11機
ドルカス：	8機
ベルグドル：	4機
バイパーⅡ：	2機
フェイ-イェン：	2機
バル-バス-バウ：	2機
	計66機

頂点に立つ者は誰だ！

会場来場者への特典はこれだ!!!

1.アクションフィギュアのテムジンを無料配付決定！

前回、会場に来るとステキなプレゼントがもらえる!?という話をしましたが、そのプレゼント商品とは、なんとセガで好評発売中のテムジンのアクションフィギュアになりました。まさにセガらしいというかバーチャロンらしいものを、会場に来てくれる人に無料で配布することができてうれしい限りです。アクションフィギュアのほうは、多数用意してはいるのですが、なくなってしまう場合もあるので、バーチャロンファンの方々は早めに来てください。また1人1個ですので、1人で何個ももらわないようにしてくださいね。

リアルモデルシリーズ05テムジン好評発売中

2.セガ新作アーケードがフリープレイで設置

前回、オラタンの出展を検討中と書きましたが、オラタンについてはいまだ検討中です。そのかわりというわけでもないのですが、バーチャロンファン以外の人でも楽しんでもらえるようにセガのアーケード新作をいくつか会場内に置くことになりました。タイトルについては、ここではあえて書かないので、会場に行って確かめてください。また、バーチャロンファンにとっての朗報が2つあります。まず1つは、いまだ人気の衰えないプリクラことプリント倶楽部で、全国大会のためだけに、限定のバーチャロンバージョンを出展します。発売予定はありませんので、会場内で撮り損ねてしまうと二度とお目にかかれぬシロモノです。もう1つは、UFOキャッチャーにバーチャロンのプライズ製品を入れて出展しますので、巷でゲットしそこねていた人は、ここが最後のチャンスになりますので、気合いを入れて取ってください。

予定しているプライズ製品は、バーチャロンタペストリー5種とバーチャロンワークスもそのデキの良さを喜んだコレクションフィギュアのVer.1（1Pカラーのテムジン、ライデン、バイパー2、フェイ-イェン）4種、そして最新（この頃には巷のUFOキャッチャーでも見かけるハズです）のキーチェーンフィギュア8種です。

多くの人にプレイしていただきたいので、UFOキャッチャーに関しては回数制限を設けるかもしれませんが、ぜひチャレンジして製品を持って帰ってください。

上はコレクションフィギュアVer.1（プライズ製品）
下は最新のキーチェーンフィギュア（プライズ製品）

3.大物ゲストはあの2人です

カトキさん

樋口智恵子ちゃん

バーチャロンを活動していく中で、この2人の存在を決して忘れてはいけません。

1人目の特別ゲストは、ご存じバーチャロイドの生みの親メカデザイナーのカトキハジメ氏です。多忙中の身でありながら、ゲスト出演を快く引き受けてくださいました。全国大会終了後に予定されているミニイベントに出ていただく予定になってますので、氏のファンの方は必ず来てくださいね。

そしてもう1人は、ドラマCDでフェイ-イェン役を演じる樋口智恵子ちゃんです。智恵子ちゃんも、多忙中の身でありながら快くゲスト出演を引き受けてくださいました。おまけに、ちょっとしたミニライブもあり、歌まで披露してくれます。全国大会が終わったからといって、すぐ帰らずにイベントのほうにも必ず参加してください。

それから、バーチャロンワークスも全国大会の応援に駆けつけますので、出場選手方々は、優勝目指して頑張ってください。

4.限定アイテムの販売決定

限定アイテムといっても、製作期間を考えるとそれほどすごいものはできないのですが、アイテムとしては2点用意しました。1つは、これから暑くなるであろう夏にぜひ着ていただきたいTシャツ（デザインは1種類ですが、生地の色は3種類）と、テレホンカード（2種類）です。デザインワークは、お馴染みパブデザイナーの有井伸孝が担当しました。値段的にも、お手頃な価格での販売になりますので記念にぜひ買って帰ってください。限定販売のため、数に限りがございますのでお早めにお求めくださいね。

この他に、アクションフィギュアのテムジン、ライデン、バイパーIIの限定販売になっている2Pカラーバージョンも販売されますので、こちらもヨロシクお願いします。

▼これが限定アイテムの一例だ！

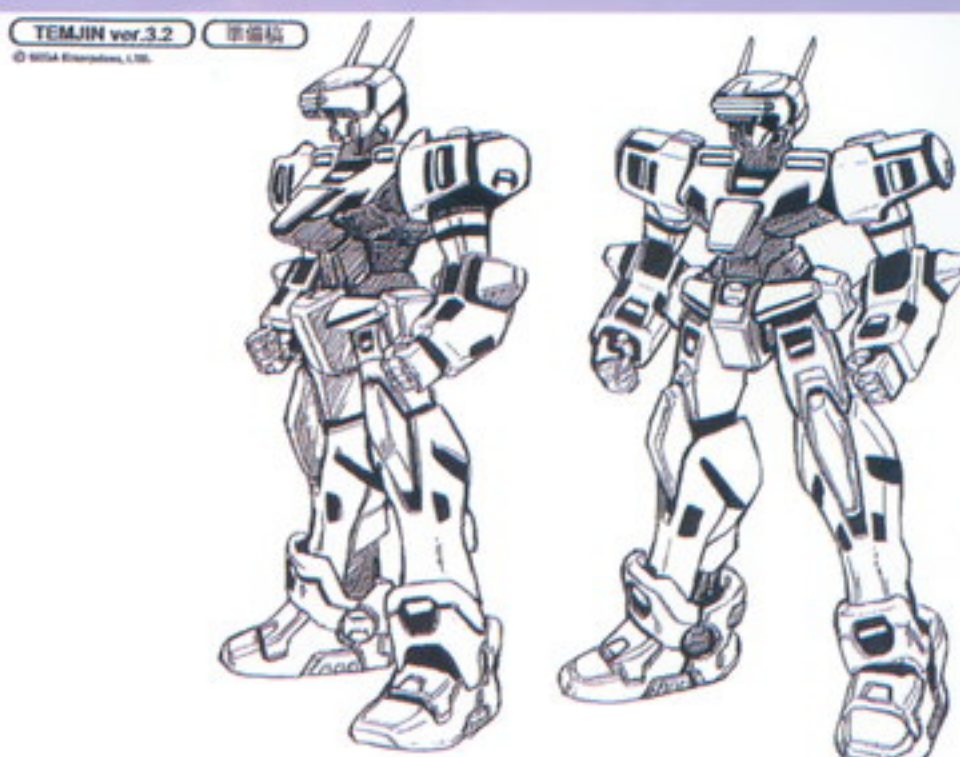
5.JACK試飲コーナー開設

バーチャロンの全国大会「―CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON FINAL MISSION―」に協賛してくださったサッポロビール飲料株式会社からは、会場入口にJACK試飲コーナーを開設し、来場者1人1缶、松田優作さんが登場するコマーシャルとしてお馴染みの、JACKが試飲できることになりました。

ただし、会場内での飲食は禁じられているので、試飲コーナーなどの決められた場所で飲むようにしてください。

6.バーチャロンギャラリー

先月号ではなかった項目ですが、今まで制作してきたバーチャロンのポスターなどのビジュアル関係のものを展示することになりました。

特別なものが用意できるかどうかわかりませんが（時間が全然ないものですから）、休憩等をとられるときは、見ていってください。

7.最後のお楽しみはこれ

ゲーム大会に参加できるのは、予選、エリア大会を勝ち抜いた66名のパイロットのみですが、全国大会終了後には会場に来てくれた人達といっしょに、開発者からのプレゼントをかけた大ジャンケン大会をします。

プレゼント自体は、バーチャロン関係の非売品の賞品ですが、例えばポスターに開発者のサインを入れ、しかも額に入れてしまう的なことから、雑誌に使われているようなキャラクターCGをこれも額に入れてみたりとか、いろいろ考えています。

特に、アイテムは限定しませんが、バーチャロンファンもしくはそうでなくても、喜んでもらえるものにします。

全国大会で盛り上がり、さらに最後のジャンケン大会で、この日を締めくくりましょう。

以上が、この原稿を書いている時までに決定したことです。もちろん、これからも全国大会を盛り上げる方法は大会前日まで考えていきたいと思っていますので、ぜひ会場に遊びに来てください。

会場で初めてわかるようなことがあるかもしれませんので、3月29日（日）は、迷わず恵比寿ガーデンホールに行きましょう。

プレゼント当選者発表表

昨年の12月12日発売号で募集したバーチャロンコレクションフィギュアの当選者発表をします。かなり待っていた人も多いかと思いますが、発表が遅くなり本当にすみません。

たった4個のフィギュアのために多数のご応募、いつもながらうれしいかぎりです。ハガキがたくさん来てるうちは、まだまだプレゼントコーナーは消滅しませんので、プレゼントがあるときはハガキを出してみてください。

では、多数の応募者の中から見事、希望のフィギュアを手に入れた4名の名前を発表します。

VOコレクション　テムジン
北海道　福田理絵
VOコレクション　ライデン
東京都　大西恵介
VOコレクション
バイパーII
東京都　谷口貴子
VOコレクション
フェイーイェン
東京都　野原順子

（北海道・福田理絵）

SEGA AM R&D分室 OFFICIAL

FLAT OUT!

LAP. 04

今回から「セガラリー２」の各コース攻略編に入る予定だったのだが、何とサウンドトラックが発売されるというニュースをスクープ！　というわけで今回はサウンドトラックがらみの情報を中心に、TWINタイプのレポートを最速でお届けするぞ！

'98年4月1日、早くも「セガラリー2」サウンドトラック発売!!

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

●セガ
●稼働中
●レース
●MODEL3基板（STEP2）

「SEGA RALLY2 サウンドトラック」／1998年４月１日発売／2,310円(税込)／MJCA-00017／販売元：(株)マーベラスエンターテイメント／販売元：(株)ポニーキャニオン／オリジナルマスターバージョン(12曲)、オリジナルゲームサウンド(13曲)、DRIVING S.E &VOICE（２トラック）、計27トラック収録。

AM分室が持つドライブゲーム作りのノウハウをフルに投入して完成した「セガラリー２」。美しいビジュアルとリアリティ溢れるラリーカー特有のドライブ感覚が本作最大の魅力ではあるのだが、見えない部分でその面白さを支えているのがBGMとSE（効果音）。前作以上に力の入ったこれらのサウンドが、早くも４月１日、サウンドトラックとして発売される。しかも、今回はただ基板から落としただけのものとは異なり、ゲーム中に流れるオリジナルバージョンに加え、冬野竜彦、山本哲也、LOW DOGS、飯野賢治、河村知之、瀬上純、など様々なアーティストが作成したオリジナルバージョンの元になった楽曲までをも収録しているのだ。今回はアーティスト代表として瀬上氏にインタビューを敢行！

Sound Track Special Interview

最初はアーケードゲームを誤解していたんです

──今回「セガラリー２」でご担当された部分と、そのいきさつは。

瀬上　実際に担当したところは、全体の割合で見ると多くはないんです。ゲームの導入部分、セレクトからゲームに入るまでの間の曲と、初級コース関係とか、それくらいですね。それで、なぜ僕が「ラリー２」に参加する形になったかといいますと、前作のときは光吉さんが１人でやっていたんですけど、今回はいろいろな色（曲）を、というのがプロジェクトにあったようで、それで元々はコンシューマの人間なんですが、僕に声がかかったというところですね。

──曲を作ってみて、いかがでした？

瀬上　あんまり苦労はしてないんですよ。いい意味で自由にやらせてもらえましたね。ただ、これまで僕はアーケードゲームを誤解してたところがあったんです。というのは、基本的にアミューズメント施設っていろんなゲームが並んでいて、うるさいじゃないですか。一生懸命クリエイターが曲やSEを作っていたとしてもわからないじゃないですか。高校生のときに通っていた渋谷のハイテクセガ、そこも有線とかガンガンに流していて、ほとんど聞こえない状態で。「あ、こんなんだったらアーケードの音楽はやりたくないな」って思って、セガに入ったときも「家庭用に行きたいです。アーケードには行きたくないです」といって家庭用に行ったんですけど（笑）。でも「セガラリー２」のDX

瀬上　純　JUN SENOUE

PROFILE

過去に「ソニック３」「ヘブンリーシンフォニー」を始め「ビクトリーゴール」シリーズ、「デイトナUSA C.E」等、数多くのコンシューマソフトの音楽を手掛け、今回「セガラリー２」の曲を担当。３歳からピアノとエレクトーンをたしなみ、高校時代からはバンド活動を続ける筋金入りのバンドマン。

ロックだったらSEGAでは誰にも負けない

筐体はスピーカーが４カ所に付いていてますし、ちゃんと曲とSEの鳴るスピーカーが分かれてますからね。そこに座った人に対してどう聴かせるかというのをきちんとやっているので、まだまだいけるんじゃないかって。

逆にサターンの場合は、いい曲を作って出しても、ユーザーがどういう環境でゲームやってるかわからないじゃないですか。すごくいいスピーカーで聴いているかもしれないし、ステレオケーブルのうち１本しかケーブルが刺さっていなくてモノラルで聴いているかもしれない。そこまでの面倒は見きれないですからね。そういう意味では、そこに座る人は必ず最高の環境でプレイできるというアーケードゲームは魅力的ですよ。

あと、今までアーケードゲームでは内蔵音源にプログラムで音色を入れて音を鳴らすという方式が多かったんですが、今回は違うやり方をしているんです。MPEGという圧縮方法で、CDクオリティまでとはいかないまでも、普通にレコーディングした曲をそのまま流せるようになってるんですよ。それで、「セガラリー２」はゲーム中ではその楽曲のいちばんオイシイ部分をつなぎ合わせて流しているにすぎないんです。ですから、今回のサウンドトラックには、そのエディットヴァージョンも、１曲まるまる収録してますから、アーケードゲームのサウンドトラックでよくある基板オリジナル、アレンジ楽曲というものではないんです。こういうのも初めての試みなんですよね。

――今回の「DESERT」コースのイメージとかありますか？

瀬上　最初に水口さんが「こういうコースがあるんだよ」ってコースリストを持ってきてくれて、「ココ砂漠だからよろしくね」、みたいな。「あとは好きにやって」って（笑）。「DESERT」コースは、前作でもあったコースですから、イメージはつかみやすかったですね。あと、前作の曲をアレンジしてみようかという話がこのあと出て、何曲かアレンジしてみたりもしましたけど、「イグニッション」のアレンジ以外は今のところお蔵入りです。

でもですね、僕は曲を作るときは、「さあ今日は曲を作るぞー」って意気込んで作っていくことができないんですよ。例えば電車の中で思いついたとか、風呂場で思いついてカミさんに五線譜を持ってきてもらったりとか、そういうのばっかりなので。会社では大体寝てます（笑）。

――今回の「DESERT」コースもそんな中で生まれたんですね。

瀬上　帰りの電車の中でモチーフが浮かんで、良いか悪いかは別として、そのまま寝かしちゃうとすぐ忘れてしまうので、その夜のうちにダーッと作ってしまったという感じですね。次の日に佐々木さんと水口さんに聴かせてみると、その曲がかなり好感触だったみたいで、最初のうちそれがずっとテストROMに入っていたり、ロケテのときも、デモで渡した曲がなぜか入ってたりして。ほかにも何曲か出したんですけど、やっぱり一番最初に出した曲が良かったみたいですね。

――それをどんどん手直ししていったんですか？

瀬上　いや、ほとんど手直ししてないです。あとは最終的に長いヴァージョンでレコーディングしただけですね。

――レコーディングはどのように？

瀬上　基本的には僕がギターを弾いて、ベーシストとドラマーと３人でレコーディングしました。最初は打ち込みの形でデモテープを渡すんですけど、打ち込みだと微妙なニュアンスが伝わりにくいんです。そんなときは、最終型を聴いてくれれば納得するからって説得して（笑）。やっぱり僕は生演奏のほうが向いてますからね。

――ということは瀬上さんが担当された曲はすべて生演奏ですか？

瀬上　そうです。でも蓋を開けてみれば、全部生演奏っていうのは僕だけでしたね。でも今回は本当に多彩ですよ。僕みたいなすべて生演奏の曲があれば、完全に打ち込みでフュージョンっぽい曲、ハウスっぽい曲とか、本当にイロイロ入ってるんで、そういう意味では面白いと思いますよ。多分水口さんにせよ、佐々木さんにせよ、「こういう感じの音がほしいからこいつに頼もう」みたいな感じだったと思うんですよ。そういう中で「ロック系をやらせるんだったら瀬上に頼もうか」って、頼んでくれたのはすごくうれしい話ですしね。ここ（AM分室）はアーケードの部署ですから、当然アーケードのサウンドチームもあるわけで、そっちに依頼がいかずに、僕にきたというのはうれしいですよ。

――他の方の曲を聴かれて、何か印象はありますか？

瀬上　基本的に僕が好きなジャンルとか、僕が作るジャンルの曲にはそれなりに自信はあるんですけど、たとえばユーロビートの曲を作ろうとか、クラシカルな曲を作ろうということになったら、やっぱり本職の人にはかなわないわけですよ。そのエッセンスは盗んで来つつ、適当に味付けしたらこうなりました的な曲しか出せないと思うんですよ。そういう意味では学ぶところは多いし、逆に他の人たちに僕みたいなことやってみろっていっても多分できないと思うんです。ですから今回は単純に「ああ、なるほどな」って、良い勉強になりましたよ。

――今回初めてアーケードゲームのサウンドを担当されて、またやってみたいと思われましたか？

瀬上　やってみたいですね。今、自分のいる部署は、サウンドデザイン全般、曲もセリフも効果音も、というトータル的なことをやっているので、今回曲だけを作った形でしたけど、後々はそういうのをアーケードでやってみたいと思いますね。でも、考えてみれば、最初アーケードには絶対行きたくないといっていた人間がアーケードに関わっているのもおかしな話ですよね（笑）。

――最後に「セガラリー２」のBGMの聴きどころは?

瀬上　前作にもあった、転戦していくチャンピオンシップモードのほうで、お金を入れてから車やモードを選ぶシーンは、前作の「イグニッション」という曲をアレンジしたものの一部分が流れています。そのあと、初級コースで勢いのある僕の曲が流れるので、チャンピオンシップをやるときは、ゲームに集中しつつもサウンドにも耳を傾けてほしいですね。とにかく勢いのある曲がほしいということだったので、そういう感じで作ってみました。もちろん僕以外の曲も名曲揃いなので、聴いてみてほしいですね。実際のところ、同じ系統のサウンドばかりが流れるゲームよりもバリエーション豊かで楽しめると思いますよ。

――どうもありがとうございました。

（1998/3/6　セガAM分室にて収録）

「セガラリー２」SEへのこだわり

BGM同様、こだわって作られた数々のSE（効果音）。そこで、「２」のすべてのSEを担当された河村知之氏に苦労点と最もこだわった部分をうかがった。

「前作の仕事は当時の自分として持てる力をすべて発揮したつもりです。今回はその続編ということで、それを大きく越えなければなりませんでした。しかしサウンドボード自体のスペックは前作とほぼ同じなのです。そうなると過去の自分に対する純粋な腕くらべです。結果、自分では納得するデキになりましたが、判断はプレイしてくださった皆さんにお任せします。こだわった部分を強いて挙げるならば、エンジン音。個人的にはプジョー用に作成した音が一番気に入っています。それと箇々の音のハーモニーによる空間表現です（私は音の箱庭と呼んでいます）」

SR2 セガラリー2レポート REPORT Vol.7

ついに「TWINタイプ」完成!!

DXバージョンがリリースされて1カ月、ついに通信対戦バージョン「TWINタイプ」が完成した！ 残念ながら画面写真は間に合わなかったが、分室でたっぷりと体験してきたので、その模様を早速ここでレポートしよう。

まず挙動だが、全体的にDXタイプよりもマイルドになり、ストラトスですら乗りやすく感じるほどに見直しが図られている。さらに、聞くところによると4WD車が若干速くなっているとのこと。ちなみに現在出回っているDXタイプも順次この最新バージョンに差し替えられるとのことだ。

通信は全部で4台までOK。システム的にも前作と変化なく、対戦時は1コースを選んで規定周回数を走り切るというもの。また、対戦時には下位のマシンほど速くなるというシステムも従来通りだが、このバランスが絶妙。実に白熱したバトルを楽しめるぞ！

TWINタイプは、バックミラーが加わる（ドライバーズビューのみ）以外に見た目に変化はない。でも、微妙な操作感覚の違いもわかるはず。（画面写真はDXタイプ）

TWIN筐体はサイドブレーキの位置が若干上になり引きやすくなっているほか、DXタイプよりもステアリング位置が少し低めになっている。

対戦時には4コースから好きなコースを選べるのだが、オススメは「DESERT」か「MOUNTAIN」だ。

できたてのTWIN版を楽しむ取材陣&分室スタッフ。「DESERT」コースの対戦は実にアツい！

セガラリーストのためのラリー入門講座 第4回
WRCの歴史と日本車の歴史

日本の自動車メーカーの、WRCでのめざましい活躍はここ近年のことである。古くは1971年6月、三菱ギャランがサザンクロスラリーで優勝、WRCからは、75年、トヨタが1000湖ラリーでWRC初優勝するなどの活躍も見せていたが、73年のルノー・アルピーヌのWRC制覇を皮切りに、74～76年のストラトス3連覇、77～78年フィアット2連覇、その後もフォードやアウディ等の外車勢が力を見せ、87年、ランチア・デルタが登場してからは92年までランチアの独壇場が続いた。しかし、93年にトヨタがセリカ・ターボ4WDを投入して初のメイクスタイトルを獲得。93、94年とトヨタは2連覇を成し遂げ、95年からはスバルが3年連続メイクスタイトルを獲得するなど、今やWRCは、日本車なくして語れないカテゴリーとなっている。

AM分室よりスペシャルプレゼント！

今回はAM分室より、上の「セガラリー2ポスター」を3名、「スバルWRC優勝記念パンフレット」を1名、「STi卓上カレンダー」を3名、「CIBIEキーホルダー」を1名にプレゼント！ ほしい人は希望プレゼント名を明記のうえ、右のあて先までハガキで応募してくれ！ どのアイテムも、ほかじゃなかなか手に入らないものばかりだぞ！ 分室へのメッセージもよろしく！

Information from AM分室

セガラリーファンの皆さん、大変お待たせしました!! いよいよ「SEGARALLY.com」がオープン致します!! WRCの基礎知識や、ゲーム中に絶えず聞こえるナビゲーターボイスの意味の解説や、分室スタッフも発言するBBS等盛りだくさんの内容です。セガラリーファンの皆さんで大いに盛り上げてください！

「http://www.segarally.com」

さて皆さんの周りにも「セガラリー2」が続々と入荷しているようですが、TWIN筐体も続々と入荷しています。DX筐体で磨いた腕で熱い対戦を繰り広げてくださいね!!

（セガAM分室より）

お便り・質問大募集!!

本コーナーでは読者からのお便り、質問等を大募集！ クルマのイラストや本コーナーでこんなことをやってほしいなどの要望も大歓迎するぞ！。

〔あて先〕
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部「AM分室FLATOUT!」係

セガ・オフィシャルブックシリーズ

サクラ大戦2 花組入隊案内

一、帝国華撃団は帝都の守御を本分とすべし
一、帝国華撃団は愛と正義を重んずべし
一、帝国華撃団は純潔美行を重んずべし
一、帝国華撃団は武勇を尚ぶべし
一、帝国華撃団は団結の強化を尚ぶべし

花組隊員を志す者に限り、帝国華撃団の最重要機密を公開する。

1998年4月上旬発売予定!
A5判／並製／128ページ／
本体価格950円

帝国華撃団・花組隊員としての心得や訓示規定などをメインに、『サクラ大戦2』の新システムを解説する「入隊に際しての基礎知識」や、細部まで網羅した「服務規則」を掲載。また、帝国華撃団総司令長官から入隊志願者への挨拶や、現在帝劇内の任務にあたっている隊員はもちろん、大帝国劇場の設備・兵装など帝撃の内部情報まで大紹介。さらに、隊員たちの業務日報では『サクラ大戦2』序盤の出来事がバッチリわかる。その他、「入隊試験問題実例集」や、訓練稽古のマメ知識なども掲載。

全国の大神少尉が、秘密部隊に赴任するために必携必読のアイテムとして、心くすぐられる一冊です。

サクラ大戦2 Sakura Wars TM
～君、死にたもうことなかれ～

サクラ大戦2 愛と戦いの日々 ～徹底攻略ガイド（仮）

帝国華撃団（歌劇団）・花組8名についての全イベント解説とゲーム全体を徹底攻略。また、編集部独自の調査による完全データ集やマニアックなプレイの方法などを紹介し、『サクラ大戦2』の遊び方の可能性をさらに掘り下げる一冊。

9月上旬発売予定!!
B5判
予価 1,300円

サクラ大戦2 設定資料集（仮）

キャラクターのプロフィールや詳細設定、原画までをあまさず紹介。もちろん製作陣および、豪華声優インタビューや、開発者インタビューも収録。また、描き下ろしポスターと、大帝国劇場の立体模型（ペーパークラフト、チビキャラクター付き）の2大付録を予定。

9月下旬発売予定!!
A4判
予価 2,000円

乞うご期待!!

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

ゲームとアートの微妙な関係

GAME & ART

普遍の心理

第54回

作品54
「この世の果てで恋を唄う少女
YU-NO」
エルフ
1997.12.4
7,800円／ADV

何をもって恥ずかしいと思い 何をもってエッチと感じるのか

「YU-NO」にはエッチな場面が多い。でも、何が「エッチ」ということなのだろうか、と考え始めると難しい。もちろん、エッチについて難しく考えるのは間違っている、という意見もあるだろう。エッチは分析したりするものではない。「感じる」ものだ。

たしかに、その通り。エッチは分析したりするものではない。エッチについて難しく考えたりすることは、少しもエッチではない。そんな馬鹿げたことをしていたら、エッチな気分のいちばん肝心な部分は逃げていってしまう。

でも、これだけは言っておきたい。ただ服を脱げばエッチなわけではないのだ。エッチは、人間が「作り出す」文化なのだ。もし教室や職場で、女の子が水着で歩いていたら、エッチだろう。そんな場面に出くわしたら、驚いてしまうはずだ。しかし同じ格好で、南の島の砂浜を歩いていたら、少しもエッチではない。

さらに言えば、隠している胸とか、アソコを出すことだけがエッチなのでもない。体のどの部分が恥ずかしいか、それもその社会の文化が決めた約束事にすぎない。昔のアラブのダンスでは、女性は胸を出して踊ったが、顔は隠していた。今なら顔を出しても、どうってことないが、胸を出すのは恥ずかしい、ということになる。胸はエッチだ。

人間は必ず体のどこかを隠して生活している。それは「普遍」だ。「その部分」が露わになったとき、恥ずかしいと感じ、それを見た人はエッチな気分になる。いや、そんなことはない。アフリカの奥地かどこかには、全裸で暮らしている人間がいるではないか……。ある文化人類学の研究者が、そう考えて「全裸族」を探しにいった。たしかに、ほとんど裸、の人々はいた。しかし完全な裸はなかった、という。首飾りをつけたり、腰ひもをつけたり、なんらかの装飾を身につけていた。装飾品はないが、皮膚に入れ墨をした人々もいた。しかし完全な裸はなかった、というのだ。

……そんな彼が、とうとう全裸で暮らす人たちを見つけた。彼らは小さな椅子を持っていた。人と会うとその椅子に腰掛けておしゃべりを始める。服も装飾品も身につけていない。入れ墨もない。ところがあるとき、彼ら（彼女ら）の椅子を取り上げると、突然、恥ずかしそうにモジモジし始めた。まるで他人の前で裸になって恥じらっているという仕草である。そこで椅子を返すと、その恥ずかしそうな様子が消えた。彼らには椅子が「服」の役目をし、それを手にしている限り、裸でも恥ずかしくなかったのだ。

世界は広い。胸やアソコを隠す女性もいれば、椅子を持って安心する人もいるのだ。エッチは、そういう文化の「文脈」から生まれる。

近代美術の巨匠であるマネに『オランピア』という名画がある。これが発表当時、エロチックだということでスキャンダルになった。全裸の女性がベッドに横たわっている絵だ。しかしこの絵が過激だったのは、ヌードが描かれているからではない。美術の歴史ではヌード絵画など大昔からある。ヨーロッパでも、ルネサンス以降、日常的に描かれてきた。ではどうしてマネの絵だけが、過激だということでスキャンダルになったのか。理由はこの絵画の「描かれ方」にあった。マネ以前のヌード絵画は、理想化された女性が描かれていたが、マネの絵では肉体の描写があまりに生々しかったのだ。でも、現代を生きるぼくたちから見て、マネの絵だけがどう過激だったのかはよく分からない。時代とともにエッチの「尺度」が変わったのだ。

「YU-NO」に、太ももの付け根のパンツがチラッと見えるシーンがある。ぼくはそのエッチさにドキッとした。でも別の時代のアフリカか、どこかの人がこの画像を見ても何とも思わないかもしれない。足と白い服がある、と思うだけかもしれない。

世界は広いのだ。

マネ作『オランピア』。たしかに生々しくはあるが、肉感的に見えるだろうか。

シロ!
18歳以上推奨コーナー

フセ博士

布施英利(ふせ・ひでと)。1960年生まれ。学者・作家。3月、沖縄までクジラを見に行った博士。この原稿も、那覇空港からノートパソコンと携帯電話による電子メールで送られてきた。現在、新刊『森のBライフ』(マガジンハウス)が発売中。

布施英利サイトB

4月よりインターネットのサイトを一新。名前も「布施英利サイトB」と改め、完全に1人での運営をスタート。現在は写真に凝っている博士。地球の海や森を旅する写真は、インターネットのサイトで存分に見られます。興味のある方は、http://www2s.biglobe.ne.jp/˜fuse-b/b.HTMまで。

 フセ博士のイラスト／八重樫彩藏

今週の 箱崎の母的占い、

3/27(金)〜4/2(木)

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。'98年に入ってからも、懲りずに東京・箱崎のとある場所にて日々占いにいそしんでいるとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「マイドリーム〜On Airが待てなくて〜」の久堂はるかさん。3月31日生まれのおひつじ座。調子が良くなってくると邪魔が入るという感じで、一気には最後までいけません。こうなったら根気比べ。敵はあなたの強い意志には勝てません。職場やクラスで運命の人がそっとあなたのことを見守ってくれますよ。

金運	貯金残高を確認して。
健康運	調子はいいはず。
仕事・勉強運	冴えてます。
愛情運	振り向くとそこに……。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子：いろいろなことが起こる時期。中には、あなたにとってとても有利な条件のものがあるでしょう。結局、選ぶのはあなたなんですけど。

女の子：体調が少しおかしいと感じている人は要注意。一気に良くない方向に進んでしまいますよ。早め、早めのケアを心がけてください。

この時期、致命的なダメージを受けてしまいそうな予感。十分手を尽くしたのならどうしようもないですが、いかに被害を小さく抑えることができるかを考え、方向性を変えましょう。
幸運の鍵は薄いピンク、柑橘系の果物、冷静な判断。まだ、足元はしっかりしていますよ。自分の周りから立て直していくのが最良ですね。

おうし座 4/21→5/21

男の子：疑わしきはまず調査。自分が納得いくまでとことん調べてましょう。まぁ、知らなくていいことまで知ってしまうかもしれませんが……。

女の子：表と裏、正義と悪。その狭間で悩んでしまうかも。信じているほうに進めばいいのです。あなたを責めるのはおかど違いと言うもの。

時間はかかりますが、いろいろと迷ったすえ決断に至るでしょう。テーマを絞って、順を追って選択していけば、自然と候補が絞られていくものです。とにかく、焦ってはいけません。
幸運の鍵は黄色、お菓子、ゆっくりと歩くこと。書物と縁がありそうですね。もし時間が空いたなら、本屋さんに行ってみてはどうですか？

ふたご座 5/22→6/21

男の子：人のことに構っている時間はありませんよ。完全に仕上げる気でいれば、時間は足りないぐらいのはず。1つ上のものを目指してみて！

女の子：間が悪いというか、あなたは悪くないのですが、雰囲気的に立場が良くないようですね。いろいろなところに顔を出し過ぎないように。

自分のために作る時間、相手のために空ける時間のバランスが何より大切です。バランスを考えないと、どちらも不完全のまま終わってしまいます。忙しくなってしまうのは、当然!?
幸運の鍵は白、健康食品、自分のペースを守ること。お金が出ていってしまう運気のよう。あまり使わないように、節約を心がけましょう。

かに座 6/22→7/22

男の子：全体的にやりたくないな……、という雰囲気になっていませんか？そうなったら、一度仕切り直しが必要です。恋に関しても同じこと。

女の子：あえて○にしたのは、あなたにがんばってもらいたいから。前向きに進もうという気持ちがあれば必ず運気は上がってくるのですから。

話し合いは平行線をたどり、決着はつかなそう。ある程度で見切りを付け、違うことを始めたほうがあなたにとって有意義だと思うんですが……。パッと吹っ切るのもいいものですよ。
幸運の鍵はオレンジ、レコード鑑賞、たくさんの棚がある場所。そもそもの原因は隠れた部分にあるようです。注意深く探してみましょう。

しし座 7/23→8/22

男の子：一生懸命さが認められ、人より多くのものが手に入る予感がします。ただ自慢ばかりしていると横取りされますよ。大事にしまっておいて！

女の子：残業を手伝わされたり、他人の失敗のフォローを何かとさせられてしまいます。大変だけど今は、言われるがままやるしかないようです。

定期的にやらなくてはならないことを、苦痛に感じてしょうがないようですね。嫌だ、嫌だと思って仕事をしていると、ケガをしてしまいますよ。くれぐれも、気を付けて行動して！
幸運の鍵は赤茶、電気、くるくる回るもの。臨時収入の予感あり。お金がなくて、ずっとガマンしていた物が、やっと買えそうです。

おとめ座 8/23→9/23

男の子：判決が下される時です。生き残るためには、かなりきわどいこともしなくてはなりません。そんな時、相手の騙しうちにはご用心を!!

女の子：あなたを誘う甘い誘惑が……。人によってそれは異なるようですが、その誘惑に耐えるのはかなり大変。耐え抜いたら拍手ものですね。

忙しすぎて、大切な人との時間がなかなかとれません。相手からはヘソを曲げられ、踏んだり蹴ったり。でも今の状況で時間を作るのは至難の業。いい言い訳を考えてほうがいいかも。
幸運の鍵は琥珀色、帽子、弾力のあるもの。ラッキーな部分が他の星座より多し。うまく活用すれば、今週はかなりいい週になりそうです。

てんびん座 9/24→10/23

男の子：願っていたことが幸運にも成就してくれます。新しく仕事を始めた人はやりがいのある依頼が舞い込んでくるし、まさに"春"ですね。

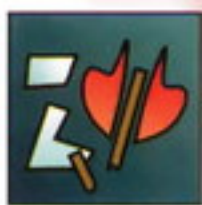
女の子：後は自信がつけば今のあなたにかなう人はいません。何かを出展する人は、出品前にポストや配達トラックの前で祈るとご利益あり！

意外な人から告白されて困ってしまうかもしれません。運命というのは残酷なもの。なかなか思うとおりにはいかないものなのです。その時の気分で付き合いを始めると、後悔しますよ。
幸運の鍵は紺、ズボン、すきま風を防ぐこと。思い切ってアタックをする人は、"大胆に"ね。きっと、勝利の女神が味方をしてくれますから。

さそり座 10/24→11/22

男の子：最後の仕上げは、今までの総まとめです。小さいものもこぼさないように丁寧な作りにすれば、これから先、意外に役に立ちますよ。

女の子：大きな出来事が、1つ片づきます。後片付けはしっかりやってからその場を離れるように。次からの仕事の力の入り方が違います。

順調に物事が進んでいきます。特に、人間関係がこじれていたものが正常になったり、より深い仲に発展したりと実にいい感じです。友情を大切にするとピンチに助けてもらえますよ。
幸運の鍵はメタリック、香水、力が入っているもの。後ろを振り向くことはしないこと。だって、過去に戻ってもいいことはないですから。

いて座 11/23→12/21

男の子：あなたをサポートしてくれる人がしっかりしているので、あなたがちょっと無茶なことをしても大丈夫そう。ガンガンいってみて！

女の子：ちょっとルーズになっていませんか。そろそろ、いろいろなことに影響が出始めているはずです。何とか、どこかで断ち切らないと。

今、あなたの足元からたくさんの道ができたようです。ただ、どれも一長一短、楽あれば苦ありです。どこかに旅立つ時は少し多めの資金を持って出かけましょう。前準備は重要ですよ。
幸運の鍵は金、神社、仏閣、遠くを見つめているもの。いつでも会話ができるように、携帯電話やPHSを持ったほうがいいみたいですね。

やぎ座 12/22→1/20

男の子：先頭を走るだけの力は十分にあります。ただ走る場所と時間を間違えないで。せっかくの才能も発揮できないで終わってしまいますよ。

女の子：停滞運ですね。心のどこかに貧しい部分があるんじゃないですか。なくせとは言いませんが、今はそういう時期ではないのでは……。

アップダウンの多い週ですね。悪いことがあってもそれは不可抗力なので。決して、人のせいにしないでね。精神的にも不安定な時期。悩みごとは自分1人で解決しようと思わないで。
幸運の鍵は鳩羽紫、タオル、波やせせらぎの音を聞く。ポケットの中にゴミが入っていたらすぐに捨てましょう。小さなことが災いの元に。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子：ライバルが現れます。突然の出会いにあなたはめんくらってしまいますが、あまりボーッとしていると、差をつけられてしまいます。

女の子：与える幸せと与えられる幸せがちょうどいいバランスになります。欲張らなければ、しばらく幸運はあなたの元に滞在してくれます。

健康面はバッチリですが、愛情運がよくないようですね。今まで築いてきたものが、ぐらつき始めているようです。お互いの気持ちを、一度確認し合ったほうがいいのではないですか？
幸運の鍵はうぐいす色、新しい家具、細かい作業が必要なもの。幸運をものにするだけの熱意、力が足りないようですね。努力が必要かな？

うお座 2/19→3/20

男の子：手放す、離れるなど新しい世界への旅立ちを予感させてくれます。迷っていないで、まずは行動を。世の中なるようになるもんです。

女の子：いったん計画はストップ。根本的なものから考え直したほうがいいのでは？ あなた1人の考えで、物事を進めるのは危険です。

明日のことは明日になってみないとわからない、そんな日替りメニューのような週になるでしょう。いいことも悪いことも確率は五分五分と言った感じ。昇る太陽の加護を受けましょう。
幸運の鍵はグレー、毛糸製品、手足が伸ばせる空間。一番やってはいけないことは「敵前逃亡」です。最後まで、責任を持って対処せよ！

イラストの見方／■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

裏技の極 初段 サターンソフト2本
裏技の極 一級 サターンソフト1本
裏技の極 二級 図書券3,000円分
裏技の極 三級 図書券2,000円分

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極（きわみ）

今週も、スゲー裏技が満載だぜ！

はみ出し情報

今週もこのコーナー、スゲー裏技が満載だったけど君の役にはたったか？ この他にも随時、最新のソフトの裏技を募集している。すぐに編集部まで送って欲しい。また、昔のソフトの裏技も同時に募集しているから、そっちの方もよろしくな。気合いの入ったハガキ待ってるぜ！ 裏技を発見した読者は、

初段 Jリーグ実況 炎のストライカー
オールスタークラブと隠しチームが使用できる！

富山県/児玉栄司

オッス！ 元気にゲームで遊んでいるか？ 今週のトップを飾るのは、Jリーグの魅力をたっぷりと詰め込んだサッカーゲーム「Jリーグ実況 炎のストライカー」。このゲーム、チーム選択の時に“?”マークがいくつか存在していることに、気付いていたか？ じつはこの場所には、オールスタークラブの4チームと隠しクラブの2チームが登場するんだ。各チームはある条件を満たさないと登場しないので、全部を出すためにはかなりの練習が必要だぜ。また、これらのチームはJリーグモード、トーナメントモードでは使用できないので注意が必要だ。

6つのチームを出すためには、ゲームを始める前にオプションデータをセーブすることが必要。内容を変更しなくてもいいから忘れずにしろよ。

隠しクラブ

ワールドスターズ（世界的なプレイヤー似の選手達のクラブ）

ポイント
Jリーグモードを、難易度ノーマルでクリアする

コナミスターズ（開発者クラブ）

ポイント
Jリーグモードを、難易度ハードでクリアする

オールスタークラブ

Jイースト（東オールスターチーム）
Jウエスト（西オールスターチーム）

ポイント
Jリーグモードの1stステージか2ndステージのどちらかで、プレイヤークラブの総得点を合計100得点以上とる

ジャパンドリームス（日本国籍選手クラブ）

ポイント
トーナメント選で優勝する

ワールドドリームス（外国籍選手クラブ）

ポイント
Jリーグモードの1stステージで5連勝する

一級 タイム・コマンドー
ステージパスワード発見！

編集部提供

先週の裏技は役に立っただろうか？ 今週は、各ステージのパスワードを伝授しよう。またパスワード入力画面で「COMMANDO」と入力すると、対戦モードが遊べるんだ。

ポイント
パスワード入力画面で下記のコマンドを入力する

コマンドの効力	コマンド
古代ローマ帝国	R.D.M.Z.V.E.F.W
日本戦国時代	Y.N.J.N.Z.O.H.O
ヨーロッパ中世	I.S.C.K.L.B.G.R
インカ帝国	W.O.H.Z.B.V.N.M
西部開拓時代	I.D.S.X.D.X.E.R
未来	A.Z.L.W.N.O.A.U
？？？（超宇宙空間）	K.O.G.P.K.W.L.X

初段 慟哭 そして…
全イベント画面＋αが見れる

静岡県/田口祥一

オラオラ！ 今週ラストを飾るのは、ちょっとエッチなこのソフトから。なんと、このゲームの全イベント画面を見れちゃう裏技が発見されたのだ。これでいつでも、思い出に浸ることができるぜ。

ポイント
スタッフロールを20回以上見る

とにかくゲームを何度もクリアして、スタッフロールを20回以上見よう。

すべてのグラフィックの他にも、未使用グラフィックとおまけCGが見られるぞ。

裏技大募集中 「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

気になるソフトは要チェック!! 発売前ソフトプレイ

SEGA SATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

SEGA SATURN

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定１週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の"参考意見"としてご覧ください。

3月27日～4月3日 発売予定ソフト

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ
女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。
今週のメンバー ●とど ●稲垣美緒 ●REI ●出口かおり ●真魚

担当ライターズ
最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。
今週のメンバー ●MAN次郎 ●河野直之 ●JUNKO ●金子光晴 ●サマライ旗野 ●菅

ゲストライターズ
サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。
今週のメンバー ●隊長 ●電波宙年 ●TETSU ●泰蔵 ●いしばん

クロック！パウパウアイランド

発売中（3月26日発売）

●メディアクエスト
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（3Dアクション）
●バックアップあり
●1人用
●マルコン対応

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.0

パウパウを救い出せ！
個性あふれるワニが活躍する、3Dアクションゲーム。カワイイけれど、内容は本格派！

多彩なアクションと、謎解き要素に注目。

Vol.10 136Pへ

本格派過ぎてついてけない

難しい＝ダメとはいいたくないけれど、ヘタな人への救済措置がほとんどないので、あえて点は辛め。難易度が高くてすぐ死ぬし、コンティニュー回数に制限はあるし、セーブ機能も面の最初に戻されるだけで役に立たず、ストレスがたまるばかり。世界をのんびり歩き回ったり、謎や仕掛けを解いたりするより、アクション性優先というか、テクニック至上主義というか。そういうのをお望みの人にはいいかも。パウパウたちは激ラブリーなのに……。ちなみにマルコンは必須。ないと操作性悪くて泣きます。（とど）

6

メノマエニナニヲミタ

気になったのが視点切り替えの悪さ。普段はそれほど気にならないが、少しの操作ミスでカメラが横を向き、進行方向がかなか見えないことがある。この点は、アクションゲームとしては致命的。でも、キャラクターが可愛かったり、ステージごとに仕掛けられたアクションパズルのようなカラクリはメチャ面白い。それと、完全な攻略法を見つけないと勝つことのできないボス戦もいいね。3Dで考えうる限りのアクションを、すべてやっている気もするし、買っても悪くない。視点切り替えが完璧なら、もう2点追加だ。（MAN次郎）

6

えぇ！ワニだったの!?

いい感じでキャラがかわいい！もうそれだけでやる気になってしまった。とはいったものの、3Dアクションということで、操作感などすごく警戒したんだけど、操作はそれほど難しくないので、すんなり入り込めた。見下ろしの視点も若干距離感がつかみにくいものの、操作しにくいほどではない。やった感じは「マリオ」＋「ソニック」って感じかな。ボス戦でちょっと苦戦したりしたけど、イヤになる程ではないし。パウパウを助ける以外にも、隠しクリスタルを探したりなど奥も深いので、じっくり遊べるし。（サマライ）

6

ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～

4月2日発売

●セガ
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG+RPG（シミュレーションRPG）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.33

星竜8剣士の末裔たちの運命やいかに!?
サターンオリジナルシミュレーションRPGの続編。敵味方入り乱れて戦う戦闘は圧巻。

6つの国の国王から、1人を選ぼう。

Vol.11 132Pへ

戦闘は置いといて!?

最初に6人の中から自キャラを選ぶときに、各々の簡単な背景ストーリーが見られていいですね。でもウリの戦闘はちょっと……。軍団に対して「前進」命令を選んだままにしていると、敵将を通り越して画面端まで行っちゃたりするのはご愛敬？あと、戦闘中にできることやターン終了後に城でできることが少なくてちょい物足りない。てことで、戦いはともかく、ちとクセがあるけど、それぞれのキャラが立っているし、純粋に(ちょっとお約束の感はある）ストーリーを楽しみたいゲーム。前作を面白いと思った人なら大丈夫でしょう。（美緒）

6

後半の戦闘以外は概ねよし

アイテムを合成する「研究」システムが燃える。研究の原材料となるアイテムを求め、大陸中を調べ回ったりと、もう大変。本来の目的を忘れてしまうほど楽しい。戦闘システムの変更点は、１人の武将が２種類の兵を雇えるようになったくらいなので、前作からのファンならスグになじめる。ただし、物語後半での戦闘バランスは気になる。味方が数にまかせて波状攻撃をかければ、どんな強敵もイチコロ。はっきりいって敵がモロすぎ。序盤の、敵味方の勢力が伯仲していた頃が一番ピリピリした雰囲気がして好き。（河野）

8

徹夜でどっぷり遊んじゃった

わかりやすいシステム、とんとん拍子で進んでいくストーリー。そして美しい画面。豊富な攻撃パターンや、戦闘時の深い戦略性が、小生のツボにハマり、ちょっとプレイしてみただけなのに、気がつけば翌日になっていた。あともう１つ、戦闘が終わるごとに味方のレベルが上がり、長い戦闘のストレスを解消してくれる点も非常に良かった。気になったところは、武将に仕える兵士が消耗品のように扱われていること。あと移動シーンのイラストが共通なのも少しさびしかった。（MAN）

8

コレ・ノ・ミ レビュアーのコノミ
このレビューを書いている人はどんな人？ そんな疑問を持った人は、ここをチェック！ レビュアーのコノミがわかるぞ。

稲垣美緒
シミュレーションゲーム。好きなんだけど、仕事で使ったデータ以外（遊びのデータ）は、全然進んでない。トホ。

REI
急に地下にもぐりたくなったので、「ダンジョン・マスター ネクサス」がほしい今日この頃。3Dダンジョンはいいなぁ。

MAN次郎
最近小生が担当するレビューゲームは、ハズレがない。プレイ時間がもっとほしい。買う？

TETSU
なんか久々の登場ですが、ゲームは「街」以外やってません。N64も買ってないし。そうだ、ディスクシステムでも動かそう。

菅
「ローグ」のようなプレイヤー自身の成長を促すようなゲームってやっぱり面白い。アイテム集めとかも好きだし。

泰蔵
「やきゅつく」やってる？私のチームは7年目に手持ち金が238万円まで落ち込み大ピンチ！ゲームも現実も万年金欠病です。

▼発売予定ソフト

女性ユーザーズ / 担当ライターズ / ゲストライターズ

SEGA AGES／ファンタシースターコレクション

4月2日発売

●セガ
●4,800円（全年齢推奨）
●RPG（ロールプレイングゲーム）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 8.0

10年の時を経て、今サターンで甦る

セガを代表するRPG「ファンタシースター」シリーズ全4タイトルがサターンに復活！

関連したイラストやテレビCMも収録されている。

Vol.11 123Pへ

女性ユーザーズ：古いけど新しい感覚

私「ファンタシースター」はやったことありません。まったく先入観なしでプレイしました。で、感想はというと、なかなか楽しい！ メガドライブに発売されたときは他の大作RPGに目がいって、全然興味なかったんですよ。イマドキのゲームに比べたら、正直グラフィックは見劣りする。でも今のゲームにはない「苦労」が逆になんとも楽しい。当時を知らないサクサク進むRPGが好きな人にはおすすめしかねるけど、じっくりとRPGをプレイしたい人にはいいんじゃないかな。4つのソフトが1枚に入ってるのもお得だし。（REI）

7

担当ライターズ：メガドラの名作RPGが復活！

一言でいえば「コレクターズアイテム」。せっかくの機会なのだから、ただ4本をまとめるだけでなく、もっとおまけを充実させたり（CMとイラストだけではまだ不満）、アレンジをしてほしかった（SEGA AGESだからしかたないのかもしれないけど）。ゲームは完全移植というだけあって、ホントに昔のまま。なんて戦闘が多いんだ！ とか、マッピングしないと迷う〜、でも楽し〜いと、ファンであることを実感するのもまた一興。1作でも自分がハマったものがあれば、懐かしみつつプレイするのが◎。私は全部やり込みます。（JUNKO）

8

ゲストライターズ：こんなお得セットはもう出ないよ

マークIII、メガドラの時代、セガの看板RPGであった本作。4,800円という値段、メガドラ「復刻版」でできなかった「PS I」のFM音源の再現や当時のCM映像、セガ会報誌『SPEC』の収録など、その完璧な内容は、当時のファンにとってこの上ないもののはず。ファミコン全盛期に出た「PS I」、「ドラクエIII」〜「IV」の間の時代に出た「PS II」などは、今見てもいかに当時のスタッフがスゴイ映像を実現していたかがわかって感動的だ（個人的にはやはり「PS II」がスゴイと思う）。あえて「PS II」に合わせた「PSIV」のシナリオの完成度と満足度は万人にもオススメ。（隊長）

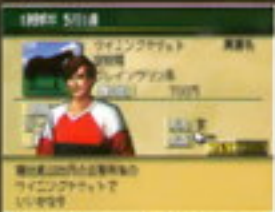
9

ウイニングポスト3

4月2日発売

その内側は黒い帽子のコウエイホップ

●光栄
●6,800円（全年齢推奨）
●SLG（競馬シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.33

血統作りに燃えろ！

うまく血統を配合させて、競馬界制覇を目指そう！ もちろん、実名騎手も使用可能。

パスワードを使って、対戦することもできる。

Vol.11 142Pへ

女性ユーザーズ：血統って大事なのねぇ

血統に重きを置いただけに、種牡馬の資質がストレートに仔馬に受け継がれて育てやすいのがいいよね。事実オグリを種牡馬にしたら、どの仔馬も連勝街道まっしぐらだもん。いや〜爽快、愛着もわこうってもんです。でもサイアーラインを目指すとなると、必然的に馬が増えて愛着なんていってられなくなるのがちと寂しいけど。海外レースも目先が変わって良かったし、パスワードでPS版の馬とも対戦させられるって試みもグッド。読み込みに少し時間食うけどこのテのものなら仕方ないか。馬と愛を育むのもたまにはいいわよ。（かおり）

8

担当ライターズ：難しくはないが……

前作と較べて、血統や生産を重視した作りになっている。馬を育てるという要素が少なくなったぶん、遊びやすくなった。配合の理論が複雑になって、初心者にはとっつきにくくなった面もあるかもしれないが、ゲーム性は前作よりもシンプルで練られたものになっているし、システム的にも初心者への配慮が見られる。だが、"新しい種牡馬系統の構築"というゲームの目的はどうかと思う。そんなことに興味を持つ人間がどれだけいるのか。また、そのためには一度に多くの馬を育てなければならないのもネックだ。（金子）

7

ゲストライターズ：親父的競馬

最初からかなりの資金が用意されていたり、有能な助手がいたりと、采配のふるい甲斐がある設定はプレイ意欲をそそる。ただ個人的には、もっとハングリーな"戦い"をしてみたいことも確か。それに加えて種牡馬や騎手は実名だが、ライバル馬が架空なのが気になり出した。風景や人物も漫画的でリアルさに欠ける。"血"の継続が本作のテーマだが、もっと血の通ったドラマを体験したい。欲張りなのかもしれないが、プレイしていてそう感じた。お金持ちの気分が味わえるのはありがたいけど（笑）。（電波）

7

信長の野望　将星録

4月2日発売

●光栄
●9,800円（全年齢推奨）
●SLG（歴史シミュレーション）
●バックアップあり
●1〜8人用（同時）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.66

天下を目指せ！

シリーズ第7弾。戦国時代に活躍した大名たちの群雄割拠をシミュレーションゲーム化。

全国の40の城を、完全制覇するのだ。

Vol.11 140Pへ

女性ユーザーズ：ちゅーとりある参照

セーブに大きな容量が必要なことと、日本全土の行動終了を待つ時間がちょっと長いのは残念。でも、音楽は格好いいし、ムービーも大河ドラマちっくでいいカンジ。ゲームは、最近パソコンでよくお目にかかるコマンドの多いタイプだけど、システムが親切なのであまり面倒に感じません。ゲーム開始前にチュートリアルを見れば、細かく操作方法を教えてくれるしね。特に、2種ある説明のうち、武将の語り口調の方は一見の価値アリ。笑えます。これ、ゲーム中もヘルプとして見られたらいうことなかったんだけどな。（美緒）

8

担当ライターズ：処理速度以外は、ほぼOK

これまでと異なり、戦闘や内政のすべてが1枚の巨大な日本地図の上で展開することになった「将星録」。建物の成長の度合いや、軍勢の規模がひと目でわかるように、それぞれのアイコンが用意され、ビジュアル的に大変美しくなった。これは評価できる。ただ、そのせいか処理速度がかなりとろい。これを我慢できる人は、相当「信長の野望」シリーズに入れ込んでいる人くらいだろう。でも、そんな欠点を差し引いても、本作は面白い。配下の武将を使いこなして天下とりを目指す、あのなんとも言えない高揚感が健在だからだ。（河野）

7

ゲストライターズ：値段は高いが……

戦国時代の重要な転機の、4つのポイントから自由に始められる。短気な私は最終シナリオを選んでプレイ。内政と外交を同一マップでプレイできるのでアクセスが少なくなって快適。チュートリアルでマニュアルいらずだし、実写イベントもあるなど相変わらずていねいな作りだ。ただ、敵国の数が多い序盤シナリオでは、かなりの待ち時間があるのが気になった。天下取りはやはり気長にやるものなのか。オールドファンとしてはサウンド面の充実がうれしいところ。今度はライバルとなって、信長の野望を砕いてみようかな。（電波）

8

▼発売予定ソフト

女性ユーザーズ / 担当ライターズ / ゲストライターズ

組み立てバトル くっつけっと

4月2日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.66

●テクノソフト
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG（シミュレーションバトル）
●バックアップあり
●1〜2人用（対戦）

惑星マホマホの王様になれるかな?
3人（?）のカワイイキャラクターが活躍する、バトルシミュレーションゲーム。

まずは、キャラクター作りから始めよう。

Vol.11 138Pへ

女性ユーザーズ　キャラ作りだけでメロメロ

操作はとっても快適かつ親切だし、キャラメイクのパターンはそれこそ星の数ほど。ずっとそれだけやってても飽きない。で、ただキャラがかわいいだけかと思いきや、バトルではけっこう頭使うし、くっつけパーツにも計算が必要。ただカワイイだけのゲームかと思いきや、実はこっそり本格派の要素もあり。「フロントミッション」のシステムの一部をう〜んとライトにした感じで、もうたまりません。これはいいコができたら、即、見せびらかしたり対戦したりしたくなっちゃうでしょ。最高！（とど）

8

担当ライターズ　キャラクターを作るのが楽しい!

序盤は強いパーツが購入できずに苦戦を強いられるけど、こつこつお金をためてパワーアップしていけば勝てるようになる。パーツの特殊効果を使うのにタイミング入力が必要だったり、地形効果があって実は戦略も必要なところにも好感が持てる。パーツを組み替えればもちろん見た目も変わるので、能力は別にして自分の好みで装備を組めば愛着もわくし。思わず全パーツを集めたくなる。とにかく自分はこの手のキャラものにめっぽう弱いことを再認識。若干、戦闘がちんたらしてるけど、SLGならこんなもんでしょ。（サマライ）

7

ゲストライターズ　ジョイメカライクな感じ

キャラクリエイトがいい。シンプルな人たち（?）がパーツをいくつも装備することで、すさまじくシュールに変化していく姿に思わず笑みがこぼれてしまう。ルールも簡単で、パーツの理解などコマゴマとした部分を除けば、すぐに覚えられるはず。パーツを賭けた対戦モードなど、意外な部分での面白さもあって、なかなかの佳作ではと。このノリがユーザーにうまく伝わればいいのだが、キツいのは、キーレスポンスに難があることと、バトルでの回避率が高すぎること。会心の一撃が避けられると、ストレスが高まってしまう。（TETSU）

7

わくわくぷよぷよダンジョン

4月2日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.0

●コンパイル
●5,800円（全年齢推奨）
●ADV+RPG（アドベンチャーRPG）
●バックアップあり
●1人用

わくわくぷよぷよランドへようこそ!
ぷよぷよワールドが、迷宮探索型RPGになって登場。おなじみのキャラ達も総出演！

ショップでもアイテムを手に入れられる。

Vol.11 93Pへ

女性ユーザーズ　絵画的なグラフィックが秀逸

最近のぷよ系のオコサマちっくなノリについていけなくなってたので、ひさびさに興味をそそられた。魔導の世界観を、うまくアレンジして別のゲームにしてある。従来のぷよファンだけじゃなく、広い層が遊べるのでは。特に「シレンは難しくて投げちゃった」って人に向くような気がする。ただ、主人公の特殊能力（識別とか）の習得方法がちょっと納得いかないな。ヒントらしいヒントもないし。おかげでずいぶん長い間知らなくて、すごく苦労したうえにつまんなかった。覚えれば面白くなるんだけどね。（真魚）

7

担当ライターズ　明るく楽しいダンジョン探索

とにかく「やられたらおしまい」なので、どうしたらやられずにすむかと悩む過程が面白く、アイテムや特技の使い方で攻略のしやすさがガラリと変わるのがまた楽しい。とはいえ、レベルを上げさえすれば、力押しでもサクサク進むので、敷居の高い迷宮探索型RPGの入門ソフトとしてプッシュしたい。アトラクション（迷宮）の数も多いから、ボリュームも満点。さらに主人公によって話の展開や戦略も変わるので、「3倍楽しめる」の売り文句はダテじゃない。「テーマパーク」というアイデアも実に良い。（菅）

9

ゲストライターズ　先は長いのよ……フゥ

プレイしてまず感じたのが、システム面が非常に親切・丁寧に作られていること。インフォメーションやZボタンを使うことによって、ストーリーや戦術指南、アイテムの説明が与えられるので初心者でも困ることなくサクサク進めそう。ターン制戦略シミュレーション風の戦闘では相棒と組んでの戦術やアイテムの使い方を考えるのが楽しすぎ。とりあえずアイテムを使ってみると「こんなんアリ？」的な反応が返ってきたりして。ただ、せっかく主人公が3人いるんだからもっと絡みがあれば長いストーリーがタルまなかったのに。（泰蔵）

8

湾岸トライアルLOVE

4月2日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 5.33

●ビクター／パックインソフト
●5,800円（18歳以上推奨）
●SLG（恋愛シミュレーション+レース）
●バックアップあり
●1〜2人用（対戦）
●マルコン対応

あの娘とドライブ♥
多彩なドライビングが楽しめるレースゲームと、恋愛シミュレーションがドッキング！

SLG部分はリアルタイムで進行する。

Vol.11 134Pへ

女性ユーザーズ　なんか消化不良って感じ

レースモードは簡単なチューンナップもできてそこそこ楽しめる。でもシナリオモードがねぇ。中学生編は1年間でカートチャンプを目指すってのに、やたら女の子が出てくるうえにカートの操作も結構ムズいのよ。高校生編も車を買うまではバイト三昧、これで1年は棒に振るってな寸法でなんかゲームバランスもしんどい。でもって肝心の女の子達のセリフは貧弱、そのくせ脇のミニゲームは結構イケるってんだから、いっそ恋愛部分なかったほうが良かったんじゃない？　裸見るまでは気の遠くなるような道のりよねぇ。（かおり）

5

担当ライターズ　熟成が足りない

レースゲームと恋愛SLGを合体するという着想はグッド。ところがそのどちらにも不満が残る内容。前作からコースデータは増えているが、背景の変化に乏しく単調になった気がする。ハンドル操作が方向キーから、LRキーに変更されたのも納得いかない。高校編では、女の子と仲良くなると専用コースでデートができるというので頑張ったが、所持金が少なく最初の1年は資金稼ぎで車も買えなかった。イベントCGはかなり用意されているが、会話のバリエーションが少なくて物足りなかった。もっと時間をかけて練り込んでほしい。（電波）

6

ゲストライターズ　どっちつかずになっちゃった

中学生のシナリオはカートで、高校生のシナリオは乗用車でレースを行い、それぞれセッティングの奥深さが味わえる。ところが、どの辺が湾岸なのかわからない。コースに湾岸が見当たらないし、十LOVEらしいけど、女の子とのイベント進行が遅すぎてラブラブ感はイマイチ。会話に"間"が感じられないので淡々と進行するのも味気ない。さらに、乗用車の操作性が最悪で、ハンドル操作がLRというのはどうにも解せない。オートマにすれば問題は解消するが勝てなくなるし。レースも恋愛も未消化だ。（いしぱん）

5

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A・RPG…アクションロールプレイング／S・RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

月	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
	26日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
3月	26日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(お買い得セット)	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
	26日	プライマルレイジ	5,800円	ゲームバンク	格闘ACT	
	26日	ヘクセン	5,800円	ゲームバンク	ACT	
	26日	提督の決断III with パワーアップキット	9,800円	光栄	SLG	
	26日	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩(いろどり)のラブソング	5,800円	コナミ	ADV	マウス、②
	26日	吉村将棋	5,800円	コナミ	将棋	マウス
	26日	THE HOUSE OF THE DEAD	5,800円	セガ	SHT	銃
	26日	新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド	6,800円	セガ	ADV	②
	26日	プロ野球　グレイテストナイン'98	5,800円	セガ	SPT	マルチ
	26日	チョロQパーク	5,800円	タカラ	RAC	マルコン、ハンドル
	26日	Techno Motor(テクノモーター)	4,800円	電子メディアサービス	ETC	
	26日	クーリエ・クライシス	5,800円	BMGジャパン／NewLevel	ACT	
	26日	ダンジョン・マスター　ネクサス	6,800円	ビクター／ビクターソフト	RPG	マルコン
	26日	クロック！パウパウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	マルコン
	2日	ウイニングポスト3	6,800円	光栄	SLG	
4月	2日	信長の野望　将星録	9,800円	光栄	SLG	
	2日	わくわくぷよぷよダンジョン	5,800円	コンパイル	ADV+RPG	
	2日	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	4,800円	セガ	RPG	
	2日	ドラゴンフォースII　～神去りし大地に～	5,800円	セガ	S・RPG	
	2日	組み立てバトル　くっつけっと	5,800円	テクノソフト	SLG	
	2日	湾岸トライアルLOVE	6,800円	ビクター／パックインソフト	SLG+RAC	18推、ハンドル

月	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
	2日	S・Q～サウンドキューブ～	4,800円	ヒューマン	PUZ	
4月	4日	サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～	6,800円	セガ	ADV	マウス、③
	4日	サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～(初回限定版)	6,800円	セガ	ADV	マウス、③
	9日	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	7,900円	エニックス	ADV	マウス、④
	9日	ウイニングポスト2(光栄ベストコレクション)	2,800円	光栄	SLG	
	9日	エアーマネジメント'96(光栄ベストコレクション)	2,800円	光栄	SLG	
	9日	三國志IV(光栄ベストコレクション)	3,800円	光栄	SLG	
	9日	太閤立志伝II(光栄ベストコレクション)	2,800円	光栄	SLG	
	9日	七つの秘館(光栄ベストコレクション)	2,800円	光栄	ADV	③
	9日	信長の野望　戦国群雄伝	5,800円	光栄	SLG	
	9日	あやかし忍伝くの一番 プラス	6,800円	翔泳社	育成SLG	
	9日	卒業III～Wedding Bell	6,800円	小学館プロダクション	育成SLG	
	9日	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	6,800円	バンダイ	SLG	
	9日	テニス・アリーナ	5,800円	UBIソフト	SPT	マルチ
	16日	ヴァンパイア セイヴァー	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	16日	ヴァンパイア セイヴァー(4メガRAM同梱版)	7,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	16日	X－MEN VS. STREET FIGHTER(ソフト単体)	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	16日	ボンバーマンウォーズ	5,800円	ハドソン	TAB	
	16日	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	
	16日	SAVAKI(サバキ)	5,800円	マイクロキャビン	格闘ACT	
	23日	ゲームで青春	5,800円	キッド	TAB	マルチ
	23日	ガングリフォンII	6,800円	ゲーム アーツ／ESP	SHT	ツイン、ケーブル
	23日	ガングリフォンII(対戦ケーブル同梱版)	8,000円	ゲーム アーツ／ESP	SHT	ツイン、ケーブル
	23日	ツアーパーティー　卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
	23日	スーパーロボット大戦F～完結編～	6,800円	バンプレスト	S・RPG	
	23日	アイドル麻雀ファイナルロマンス4	6,800円	ビデオシステム	TAB	18推
	23日	ひみつ戦隊メタモルV	5,800円	毎日コミュニケーションズ	ADV	
	29日	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	4,800円	セガ	S・RPG	
	29日	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
	29日	SUPER TEMPO	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	30日	幻想水滸伝	3,800円	コナミ	RPG	
	7日	メルティランサー Re－inforce	7,800円	イマディオ	SLG	③
5月	7日	メルティランサー Re－inforce(初回限定版)	8,800円	イマディオ	SLG	④
	14日	バロック(BAROQUE)	6,800円	スティング	RPG	
	14日	スーパーリアル麻雀P7	7,800円	セタ	TAB	18推
	21日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	3,800円	コナミ	ACT	
	21日	ファインドラブ2～The Prologue～	3,300円	ダイキ	ETC	18推
	21日	SHADOWS OF THE TUSK	6,800円	ハドソン	SLG	モデム
	28日	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
	28日	無人島物語R　ふたりのラブラブ愛ランド	5,800円	KSS	恋愛SLG	18推
	28日	グランディア～デジタルミュージアム～	3,800円	ゲーム アーツ／ESP	ETC	
	28日	少女革命ウテナ　いつか革命される物語	6,800円	セガ	ADV	②
	28日	王様げーむ	6,800円	ソシエッタ代官山	バラエティ	②、18推
	28日	ケリオトッセ！	4,800円	増田屋コーポレーション	ACT	マルチ
	下旬	電車でGO！	5,800円	日本フレックス	SLG	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
未定	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	SHT	
5月 未定	Code R(コード・アール)	6,800円	クインテット	RAC+ADV	
未定	ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
未定	エルフを狩るモノたちII	未定	アルトロン	ADV	
未定	ソルヴァイス	未定	アルトロン	A・RPG	
4日	Project X2	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT	
6月 18日	リンダキューブ　完全版	6,800円	アスキー	RPG	
18日	ウルトラマン図鑑3	6,800円	講談社	データベース	
25日	水木しげるの妖怪図鑑 総集篇	5,800円	講談社	ADV	
25日	GAME BASIC for SEGA SATURN	未定	アスキー	ツール	
未定	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	ハンドル
未定	ワールドカップ'98フランス　～Road to Win～	5,800円	セガ	SPT	マルコン、マルチ
未定	ラングリッサーV　the end of Legend	6,300円	メサイヤ	S・RPG	
未定	クロス探偵物語	6,800円	ワークジャム	ADV	②
未定	日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～	未定	セガ／エニックス	SPT+RPG	
未定	村越正海の爆釣日本列島	未定	ビクター/ビクターソフト	SLG	
9日	ポケットファイター	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM対応
7月 9日	お嬢様特急	6,800円	メディアワークス	ADV	②
中旬	エーベルージュ・スペシャル	5,800円	タカラ	SLG	
未定	バックガイナー	5,800円	ビング	SLG	
未定	ドリーム・ジェネレーション　恋か？仕事か!?……	6,300円	メサイヤ	恋愛SLG	
11月 未定	ファルコムクラシックスII	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	ETC	
今春 未定	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	5,800円	アスミック	ACT	
今夏 未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
未定	スチームハーツ	6,800円	戯画	SHT	18推
未定	お嬢様を狙え	6,800円	クリスタルビジョン	ADV	18推
未定	アンジェリーク　デュエット	7,800円	光栄	SLG	
未定	アンジェリーク　デュエット(プレミアムBOX)	9,800円	光栄	SLG	
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	バッケンローダー	5,800円	セガ	S・RPG	
未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃
未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
未定	海辺(ビーチ)でリーチ！	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	
未定	ルナ2 エターナルブルー	未定	角川書店／ESP	RPG	
未定	DEEP FEAR	未定	セガ	未定	
未定	ファインドラブ2～The Simulation Game～	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
今秋 未定	アドヴァンストV.G.2	6,800円	テイジイエル	格闘ACT	
未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
今冬 未定	七つの秘館　戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
98年内 未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
98年内 未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM対応
未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	スレイヤーズ ろいやる2	未定	角川書店／ESP	RPG	
未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
未定	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	未定	セガ	SHT	
未定	E・TUDE prologue　～揺れ動く心のかたち～	未定	TAKUYO	ADV	
未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
来春 未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
発売日未定 未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	[illegible]②
未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
未定	フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	2,800円	セガ	SLG	モデム必須
未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	5,800円	データイースト	ADV	
未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
未定	リアルサウンド2　～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	②
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	ソルディバイド	未定	アトラス	SHT	
未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	ハート オブ ダークネス	未定	セガ	ACT	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301　SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

INFORMATION

次号、4月3日発売号は、サクラ大戦2発売前夜を祝して、サクラづくしの特別号！ 全編52ページにわたる大特集は他の追随を許さない空前絶後の内容。サクラ大戦2特大ポスターやパワーメモリー用シールの豪華付録も大盤振舞！ 超気合いの入った次号特別号をヨロシク！

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 福田知恵子 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（河野直之 高橋祐介 野本由起 斎藤阿都武） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹 島田泰成）／**アシスタント** 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 上野俊一 三宅裕丈 藤林豊典 田代泰之 伊藤政明／**ライター** 佐々木功一 戸塚義一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 旗野彰彦 石田丈継 作山哲広 まさ政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・ぴー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 元澤利明 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 岩片 翼 Ron Demand（酒井裕晶） 緒形光哲 金万義博 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 近藤謙太 高橋実弥子 横田宗篤 青木留吉 出口裕子 箕浦光祥 大友 順 岡野英行 荒木由紀枝 渡辺淳子／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 川野辺順子 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティ とりぴっと（並木美智子）キャリエール／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 田中修一 遠藤 勝 青森直樹 守屋貴章／**イラスト** 八重樫彩蔵 吉村勇子 北山貴代 中村久男／**写植** 三共社／**DTP** リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 辻順一 峯尾咲紀子 青木香織 森脇有香／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明德／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン4月17日増刊号は
4月3日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03・5642・8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

3月20日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
埼玉県・木岡宏昌、愛媛県・野崎努、鹿児島県・真島国武、兵庫県・長門英正、広島県・二瓶幸彦、大阪府・篠田治樹、山口県・永島宏美、山形県・井上陽子、千葉県・佐々木良平、長野県・藤岡政美、群馬県・広田弥生、群馬県・大地芳春、香川県・木内早苗、青森県・坂田由美子、石川県・広瀬辰則、栃木県・飯島栄喜、佐賀県・行田登紀子、神奈川県・植田茂之、福島県・神野勝俊、鹿児島県・柴原哲之

②「街」公式ガイド（5名）
山口県・湯品純子、東京都・大竹雅士、広島県・仁科美雪、大分県・千葉宏隆、北海道・市岡久美子

③「RONDE～輪舞曲～」テレカ（5名）
埼玉県・清水貞男、千葉県・栗尾德康、高知県・武田未央、埼玉県・中野博之、新潟県・長谷部琢磨

④「迦陵演義」&「Nails」音楽CDセット（3名）
鹿児島県・上江ひとみ、栃木県・滝田智之、大阪府・前田真紀

⑤「ジャングリズム」ソフト（3名）
京都府・梶間元気、石川県・湯川栄達、東京都・狭間隆一

⑥「タイムコマンドー」腕時計（3名）
沖縄県・山崎和貴、埼玉県・小林宏、長崎県・永田浩之

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

セガサターンマガジン
読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは4月10日（当日消印有効） 発表は本誌'98年Vol.14の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

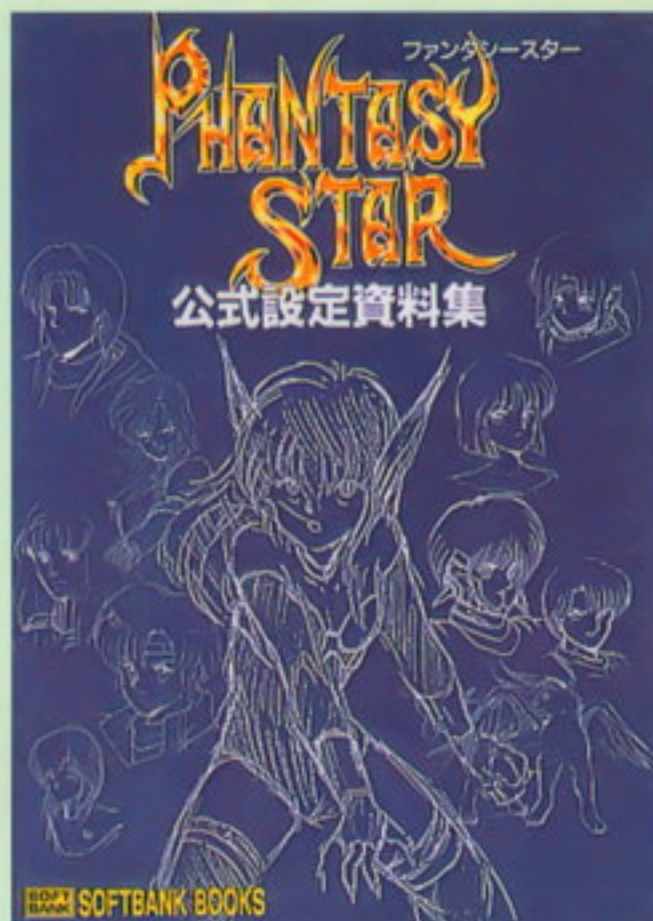
1 セガサターン対応ソフト●20名

片桐 何よ。この前のこと、また気にしてるの？

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年4月10日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2「ファンタシースター」公式設定資料集●3名
提供：ソフトバンク

「ファンタシースター」から「千年紀の終りに」（十α）までの公式設定資料集だよ！ これさえあれば「ファンタシースター」のすべてがわかる!?

ファンタシースター
PHANTASY STAR
公式設定資料集
SOFTBANK BOOKS

3「NOON」ソフト●5名
発売中／提供：マイクロキャビン

選んだキャラで戦法も変わる！ 個性を生かして対戦しよう！ 4人同時プレイで友達とワイワイ楽しむのもメチャ熱いぞ！

4「わくわくぷよぷよダンジョン」ポスター●3名
非売品／提供：コンパイル

今号の大特集はもう読んでくれたかな？ 元気いっぱいのイラストがステキなポスターを3名にプレゼントしちゃうぞ！

わくわくぷよぷよダンジョン
COMPILE
おいでよ！ 不思議遊園地！
'98年4月2日オープン!!
5,800円
コンパイル

5「Pia♡キャロットへようこそ!!」クリアファイル●5名
非売品／提供：キッド

3種類のファイルの絵柄はそれぞれ違う制服を着ているのだ！ もちろんセットでプレゼントするぞ。どの制服が好きかな？

Pia♡キャロットへようこそ!!